StarCraft II



STRATEJİ REHBERİ

Senaryo Görevlerinin Detaylı Çözümü | Kazandıran Multiplayer Taktikleri

Protoss Rehberi | Zerg Rehberi | Terran Rehberi | Oyundaki Gizli Her Şey!

Oyungezer



BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE
2PLAY
2 DVD
TAM 16GB
DOLUSU OYUN!
DERGİDEKİ
OYUNLAR DVD'DE!
HEMEN ŞİMDİ
OYNAMAYA
BAŞLAYIN!
POINT BLANK
25 EYLÜL'DE
BAYİLERDE!

Merhaba

Elinizde tuttuğunuz rehber, çok yoğun bir çalışmanın ürünü. Günler ve geceler boyunca nice güçlü marine ve onurlu zealot'un döktüğü kan, ter ve gözyaşı, rush yapmaya çalışırken turtle yapan rakibe toslayarak geri seken zergling'lerin çığlıklarına karıştı. Hepsi size bu rehberi ulaştırabilmek içindi. Ama dökülen onca kan, yapılan onca fedakârlık şu anda elinizde tuttuğunuz rehberin yanında önemsiz kalıyor. Eminim ki yukarıdan gülümseyerek (zergling'lerin gülümsemesi bizi biraz korkutmadı değil gerçi) bizi izleyen bu cesur birimler rehberin amacına ulaştığını gördüklerinde fedakârlıklarına değdiğini düşüneceklerdir. Tabii eğer amacımıza ulaşabildiysek... StarCraft II, iş taktiklere gelince dipsiz bir kuyu gibi adeta. Tüm taktikleri, tüm karşılıkları yazmanın imkânı yok. Değil 34 sayfa, 134 sayfaya bile sığdırmamız mümkün olmazdı böyle bir şeyi. Ancak özellikle oyuna yeni adım atan, ya da kısa süre önce adım atmış ve kendini daha çok geliştirmenin yollarını arayanlara yardımcı olabilecek bir rehber hazırladığımıza inanıyorum.

Sayfaları çevirdiğinizde single player campaign'in çözümünden tutun genel multiplayer taktiklerine ve mutlaka bilmeniz gereken bazı püf noktalara kadar birçok noktaya değindiğimizi göreceksiniz. Ayrıca rehberde geçen bazı terimlere yabancı kalmamanız için de işinize yarayabilecek bazı terimlerin ve kısaltmaların anlamlarını içeren bir sözlük hazırladık. Böylece "TvT ne ola ki?" gibi sorular sormanıza gerek kalmadığı gibi Göker'in de "Ninja Turtle" gibi espriler yapmasını engellemiş oluyoruz. En son olarak da benim "pastanın üzerindeki çilek" olarak gördüğüm eğlenceli bazı bilgiler geliyor ki ilginizi çekeceğini umuyorum.

Sizi daha fazla sıkmadan rehberi hazırlamada emeği geçen kişilere teşekkür ederek giriş yazımı sonlandırmak istiyorum. Protoss taktiklerini ve campaign görevlerinin bir kısmını yazan Hakan Özgül'e, Zerg ve genel multiplayer taktiklerine ek olarak campaign'in son bölümlerini hazırlayan (ve benim bitmek bilmeyen "Abi hazır mı yazılar? Şunu bir kontrol etsene." darlamalarıma büyük bir sabırla karşılık veren) Ekrem Atamer'e, rehberdeki ufak tefek hatalarımızı düzeltmeye olan yardımlarından dolayı Diamond Lig'deki gururumuz Seçkin "MaraudeR" Önen'e ve son olarak da *neredeyse* deadline'ı geçirmek üzere olmamıza rağmen bize olan inancını kaybetmeyen Sinan Akkol'a ne kadar teşekkür etsem azdır. Umarım siz de en az bizim bu rehberi hazırlarken eğlendiğimiz ve öğrendiğimiz kadar çok şey bulacaksınız bu rehberde.

Heart of the Swarm'da görüşmek üzere! GL HF!
-Can Arabacı

Editörün notu:

Oyunla ilgili terimlerin çoğunu oyun içinde kullanıldığı veya internet ortamlarından aşina olduğumuz biçimde bırakmayı tercih ettik. Rehber boyunca yoğun bir biçimde yabancı kelime kullanıldığını göreceksiniz; hatta yarısı Türkçe, yarısı İngilizce çok sayıda cümleyle karşılaşmanız mümkün. Bu konuda hassasiyet gösteren okuyucularımıza verdiğimiz rahatsızlık için şimdiden özür dileriz.

İçindekiler

Künye

Yazanlar:
Can Arabacı
Ekrem Atamer
Hakan Özgül

Tashih:
Eren Okka

Grafik Tasarım
Erden Gümüşçü
F. Gülay Tezcan



ARAŞTIRMA SEÇENEKLERİ

Protoss Research

Seviye 1

Ultra Capacitors: Saldırı hızınızın artması özellikle birim sayınız arttıkça daha etkili oluyor.

Vanadium Plating: Oynayış tarzınıza göre özellikle brutal'da işinize yarayabilir.

Seviye 2

Orbital Depots: SCV'lerin supply depot kurmaya harcayacakları zamanı kaynak toplamaya harcamaları ekonominize az da olsa destek sağlayabilir, ancak alternatifi genel olarak daha başarılı.

Micro-Filtering: Gaz toplama hızınızın artması demek, ileri teknoloji birimleri daha hızlı yapabilmeniz demek. Automated Refinery ile birleşince harikalar yaratıyor.

Seviye 3

Automated Refinery: Üs kurmadan her gazı alabilmek ve SCV sayınızı daha az tutabilmek çok büyük bir avantaj. Kesinlikle tercih edin.

Command Center Reactor: İyi bir fikir gibi görünse de, alternatifini seçerseniz zaten gereken SCV sayısı azalacak ve alternatifi tüm oyunda etkiliyken hızlı SCV üretimi sadece istediğiniz işçi sayısına ulaşana kadar etkili. Multi'de olsa farklı bir hikâye olabilirdi :)

Seviye 4

Raven: Özellikleri savunma ve harrasment için etkili olan Raven işinize yarayabilir. Ancak alternatifinden vazgeçmek istediğinizden emin olun.

Science Vessel: Piyadelerinize medic ekleyince ne kadar güçlendiklerini bilirsiniz. Peki ya factory ve starport birimlerini iyileştirebilseydiniz? Birkaç Science Vessel ile desteklenmiş hava ve/veya mech ordusu, inanın korkulacak bir güç haline geliyor. Irridate'i de cabası. Öte yandan ben SCV'lerle tamir ederim diyorsanız, Raven ile harikalar yaratmanız mümkün.

Seviye 5

Tech Reactor: Tech Lab ve Reactor'ı birleştirerek iki kat hızlı birim çıkartmanızı sağlayan bu gelişme, özellikle hızlıca güçlenmenin önemli olduğu bölümler ya da zamanlı achive'lerde çok işinize yarayacak.

Orbital Strike: Birimlerin üretim süresi aynı kaldığı için savaşlar sırasında çok işe yaramasa da, bazı bölümlerde ilginç seçenekler açabilir (örneğin Warfield'ın düşen ekibinin yanına ghost/spectre getirip nydus'ları nuke'lemek).

Zerg Research

Seviye 1

Shrike Turret: Silahı umduğunuz kadar güçlü çıkmasa da, birçok bölümde perdition ve shrike'lı bunker'lar savunmada yeterli olabilir.

Fortified Bunkers: Özellikle brutal için isteyebileceğiniz bu özellik sayesinde çok daha dayanıklı duvarlar örmeniz mümkün. Unutmayın, daha uzun süre hayatta kalan bunker aynı zamanda daha uzun süre sorunsuz ateş eden askerler demek.

Seviye 2

Planetary Fortress: Son bölüm gibi duvar kurmak istediğiniz bölümlerde özellikle SCV desteğiyle Çin Seddi'ni utandırabilecek olsa da, alternatife de bir şans vermeli.

Perdition Turret: PF'ye göre çok daha ucuz ve birçok bölümde etkili olan PT'leri bunker'larla birlikte kullanıp düşman birimlerini eriten bir duvar kurmanız mümkün.

Seviye 3

Predator: Önde tutulduklarında özellikle zergling'leri tanklayabilse de, firebat'ler de bu işi görebildiğinden seçmek için yeterli bir sebep sunmuyor.

Hercules: Drop'lar campaign'de çok önemli olmadığından bu seçenek de çok öne çıkmıyor. Ama yaratıcı kullanımla bazı bölümleri kat kat kolaylaştırmanız mümkün (örn. The Moebius Factor, Gates of Hell).

Seviye 4

Cellular Reactor: Ghost, Spectre, Science Vessel, Raven gibi birimleri çok daha aktif olarak kullanmanızı sağlayan bu özelliği, eğer bu birimleri kullanıyorsanız düşünmeden tercih edebilirsiniz.

Regeneretive Bio-Steel: Hem savunmada hem saldırıda işe yarasa da, çok hızlı olmadığı için alternatifini seçebilirsiniz.

Seviye 5

Hive Mind Emulator: Özellikle ultralisk ve brood lord'ları uzun mesafesiyle kontrolü altına alabilen bu bina, aktif olarak kullanmak gerektiğinden, eğer uğraşmak istiyorsanız oldukça etkili.

Psi Disruptor: Korkunç Terran savunmasının yanında bir de rakibi yavaşlatan bu birim, adeta Zerg için bir ölüm fermanı. Bunker'lardaki birimlerinize ve tanklara rakiplerinizi yok etmek için daha fazla zaman tanıyor ve iyi yerleştirilirse çok etkili olabilir.

TEK KİŞİLİK SENARYO

Not: Bu rehber genel olarak hard zorluk seviyesine göre yazılmıştır. Eğer gözünüzü tüm achievement'ları almaya diktiyseniz sizin de oyunu hard ya da daha yüksek zorlukta oynamanız gerekli.

Mar Sara Görevleri

Liberation Day

İlk görev olduğundan pek zorlamıyor. Jim Raynor'ın ölmemesi gerektiğini aklınızdan çıkartmadan mümkün olduğunca az hasar alarak haritada ilerleyin (oyun size ne yönde ilerlemeniz gerektiğini gösteriyor). Bütün görevleri tamamlamış olmak için haritaya gizlenmiş 6 adet Mengsk hologramını yok etmeyi de unutmayın, bulması çok zor değil zaten. Altıncı ve son hologramı da yok ettiğiniz sırada muhtemelen Dominion üssüne ulaşmış olacaksınız. Yanınıza katılan sivillerin de yardımıyla Logistics Headquarters binasını patlatıp bölümü bitirin. Eğer hiçbir düşmanı atlamadıysanız (ve hard'da oynuyorsanız) bu bölümdeki tüm achievement'ları almış olmalısınız.

The Outlaws

Bu görevdeki tüm achievement'ları almak istiyorsanız hızlı hareket etmeniz gerekecek. Çünkü *Be Quick or Be Dead* achievement'ı için görevi 10 dakika altında tamamlamalısınız. Bunun için başlar başlamaz fazladan SCV üretip ekonominizi hızlı kurarak ufak bir marine-medic grubu oluşturun. Bir yandan bu grupla haritayı dolaşarak sağda solda bulacağınız mineral ve vespene gas paketlerinden gelen kaynakları daha fazla marine/medic'e yatırarak esas ordunuzu büyütün. Eğer bölümdeki tüm achievement'ları almak istiyorsanız bütün mineral/gas paketlerini mutlaka bulun. Yaklaşık 10 marine ve 4 medic'lik bir orduya ulaştığınızda haritanın sol alt kısmındaki isyancı üssüne ilerleyerek oradaki askerleri kurtarın. İsyancı üssündeki barracks'ı da hiç boş bırakmayarak bol bol marine üretmeye devam edin. 20 marine'e ulaştığınızda artık hazırsınız demektir. Pek fazla birim kaybetmemeye özen göstererek hızlı bir şekilde Dominion binalarını yerle bir edin. Bütün binaları yok ettiğinizde bölüm bitecek.

Zero Hour

İşte hard achievement'ını alacağım derken ömrümü çürüten görev. Achievement'ların hepsini almak için muhtemelen birden fazla kere oynamanız gerekecek. *Hold the Line* achievement'ı için bölümü normal ya da üstü zorlukta hiçbir binayı kaybetmeden (salvage etmek de kaybetmek olarak sayılıyor) bitirmeniz isteniyor. Üssünüzün iki girişine de içi marine dolu üçer bunker koyarak iki tarafı da ikişer SCV ile desteklemek bu achievement'ı almanız için yeterli olacaktır. Asıl problem hard achievement'ı olan *The Best Defense*'te yatıyor...

Göreve başlar başlamaz alt kısımdaki iki bunker'ı salvage edin ki en baştan fazladan kaynağınız olsun. Aşağıyı savunmak daha zor olduğundan savunmamızı rampanın üst kısmında yapacağız. Altta bunker'ların yanında duran marine'leri de rampanın üzerindeki bunker'lara yerleştireceğiz. Görevi bitirmek için normalde 20 dakika dayanmak yetse de, bizim işi saldırıya çekmemiz gerektiği için süre sınırı burada aleyhimize işliyor. O yüzden rampanın iki yanındaki bunker'lara iki tane daha ekleyerek rampayı toplamda dört bunker'la savunmakla başlıyoruz işe. Her iki tarafa da birer SCV yerleştirip "Repair" düğmesine sağ tıklarsanız SCV'leriniz hasar alan bunker'ları otomatik olarak tamir edecektir. Savunmamızı oturttuktan sonra saldırı için hazırlıklarımızı yapmaya başlayabiliriz. Bu bölümün asıl zorluğu, teknoloji ve birimlerin sınırlı olmasından kaynaklanıyor. O yüzden elimizdeki birimleri en iyi şekilde kullanmalıyız. 4 tane barracks yapın ve bu barracks'lardan bir tanesinde sürekli medic üretirken diğerlerinde de sürekli marine basın. Siz ordunuzu kurmaya başlamışken bir yardım çağrısı alacaksınız, eğer ordunuz ufak düşman gruplarıyla başa çıkabilecek boyuta ulaştıysa yardım çağrısının geldiği noktaya giderek oradaki marine-medic grubunu kurtarın. Elinizdeki orduyu sürekli yeni birimlerle takviye ederken bir yandan da haritayı gezdirerek Zerg'lerin haritaya yayılmasını elinizden geldiğince engellemeye çalışın (yoksa olmadık yerlerde geçişinizi engelleyip size ağır kayıplar verdirecek spine crawler'larla karşılaşmanız olası). 4:1 gibi bir oranla geliştirdiğiniz marine-medic ordunuz 100 kişi civarına ulaştığında artık harekete geçme zamanı gelmiş demektir. Önce zor olan kısımdan başlayacağız; üssünüzün sol tarafındaki yolu kullanarak çıktığınızda gördüğünüz ilk açıklıktan sola saparak ulaşacağınız Zerg üssünde tam olarak üç hatchery bulunmakta. Ancak bu hatchery'lere ulaşmak biraz zor, çünkü içerisi bir ton Zerg ve ordunuzu saniyeler içerisinde parçalayabilecek spine crawler'larla kaynıyor. Yine de mikronuzu iyi ayarlayıp Zerg birimlerini üzerinize çekerek geriye, spine crawler'ların ulaşamayacağı bir noktaya dönüp orada öldürerek rakibin defansını yarabilirsiniz. Önemli olan birimlerinize herhangi bir tehlike yaratabilecek tüm birimlerin çabucak icabına bakmanız. Ondan sonra savunmasız kalan üç hatchery'yi patlatmak bir sorun teşkil etmeyecek zaten. Eğer çok kayıp verdiyseniz üssünüzden savaş alanına birim takviyesi yapın. Bu sefer yine sol taraftaki yolu takip ederek kuzeyde bulunan üsse saldıracağız. Eğer ordunuza güveniyorsanız doğrudan hatchery'yi hedef alabilirsiniz, ne de olsa o hatchery patladığı an achievement'ı kazanacaksınız. Ordunuzu kaybetseniz bile muhtemelen bölümün bitmesine sadece birkaç saniye kalmış olacağı için arkanıza yaslanıp bu bölümü bileğinizin hakkıyla geçmiş olmanın keyfini sürebilirsiniz.



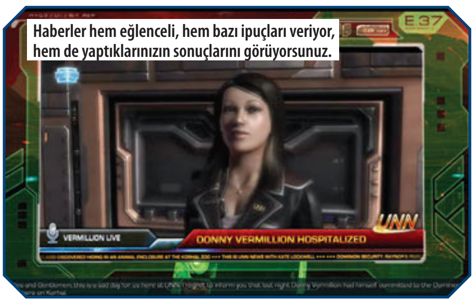
Colony Görevleri

The Evacuation

Bu görevinizdeki amaç, üssünüzden çıkan her aracı koruyarak kurtarma bölgesine hasar almadan götürmek. Haritanın tam üstünde bulacağınız bölgeye gelene kadar üç ayrı yerden Zerg saldırıları olacak. Bunların ilki üssünüzden çıkınca soldaki rampadan (girişinde bunker var), ikincisi biraz ilerleyince sağdaki ufak açıklıktan (bunker yok) ve diğeri kurtarma bölgesine gelmeden önce soldan (girişinde bunker var).

Bu bölümde çoğunlukla hydralisk ve zergling'lerle savaşacaksınız. Bu yüzden firebat, marine ve medic üçlüsü burada oldukça etkili olacaktır. Bunker'larınızda 1 firebat ve 2 marine kombinasyonuyla düşman dalgalarını oldukça uzun süre durdurabilirsiniz. Ancak buradaki problem bunker bulunmayan ve genelde diğer taraflardan daha fazla saldırıya uğrayacağınız ortadaki açıklık. Bu bölgeye bir bunker kurabilirsiniz ya da sürekli olarak koruduğunuz aracın önünden gidip açıklığı kapatabilirsiniz.

Normal achievement'ını yapmak için sürekli olarak aracın etrafında güçlerinizi bulundurmanız yeterli. Hard achievement'ı içinse bunker'ların bulunduğu bölgelere daha fazla bunker kurup içlerini doldurmanız gerekiyor. Birkaç SCV'yi de arkalarına tamir için yerleştirirseniz işiniz kolay.



Haberler hem eğlenceli, hem bazı ipuçları veriyor, hem de yaptıklarınızın sonuçlarını görüyorsunuz.

Outbreak

Bu görevdeki amaç, geceleri üssünüzü korumak ve güneş doğduğunda üssünüzü çevreleyen bütün binaları yok etmek. Bu görevi yapmadan önce işinizi kolaylaştırmak adına Zerg research'lerinden alabileceğiniz pertition turret binası ve reaper birimini almış olmanızı tavsiye ediyorum.

Göreve başladığınızda hemen sol üst köşeden başlayarak binaları yıkmaya başlayın. Birimlerinizle binalar arasında biraz mesafe koymanız gerekiyor çünkü binalar patladığında çıkan broodling'ler birimlerinize oldukça fazla hasar verebiliyor. Bu binaların yıkımı sürerken 1 firebat, 2 marine şeklinde bunker'larınızı üssünüzün iki girişine yerleştirin. Eğer yeterince mineral sahibiyseniz her girişe birer tane pertition turret yapın. Görevdeki üçüncü gecede güneybatı bölümünden üssünüze yeni bir giriş açılacak. Buraya da aynı şekilde bir savunma mekanizması yapmanız tavsiye edilir.



Gece olduğunda üssünüzü koruyun, factory'den bolca hellion ve almışsanız vulture çıkartın. Bunun dışında firebat, medic ve marine üretimini yapın. Gündüz olduğunda hellion'ları bir bölgeye, barracks birimlerini bir başka bölgeye gönderip temizlemeye başlayın. Bunu yeterince hızlı yaparsanız görevin normal achievement'ını da almış olacaksınız.

Bölgede sadece geceleri ortaya çıkan iki infestor size Zerg research puanları kazandıracak. Bu puanlara ulaşmanın en kolay yolu, infestor'ların olduğu bölgeleri gündüz temizleyip birkaç birimi burada bırakmak. Ya da vulture sahibiyseniz infestor'ların bulunduğu bölgelere mayınlar yükleyip üssünüze de dönebilirsiniz. Böylece gece olduğunda infestor birimleri büyük bir sürprizle karşılaşabilirler.
Hard achievement'ı içinse tavsiyem gündüzleri birbirine yakın olmayan 15 tane binaya sadece bu achievement için hasar vermeniz ama tamamen yıkmamanız. Ardından reaper'lar hızları ve binalara etkili vuruşlarıyla bir gecede bu achievement'ı size kazandıracaktır.

Safe Haven

Bu görevi Dr. Ariel Hanson'ı seçtiğinizde yapacak ve Zerg research puanları kazanacaksınız. Eğer PSI distruptor'a ihtiyaç duyuyorsanız bu görevi yapmanızda fayda var. Görevdeki amaç, Protoss purifier gemisini durdurmak. Protoss purifier'a saldırmak oyunun başında kalkanları yüzünden imkânsız. Bu yüzden gemiye güç veren üç nexus binasını yok etmeniz gerekiyor.

Bu görevdeki achievement'lar ne kadar hızlı olduğunuza göre sizi ödüllendirecek. Viking'ler oldukça büyük bir öneme sahip olsalar da, hard achievement'ını kazanmanın yolu wraith gemilerinden geçiyor.



Buradaki Protoss üslerinde pylon bulunmuyor ve bu üsler bütün güçlerini warp prism'lerden sağlıyor. Bu yüzden warp prism'leri yok ettiğinizde photon cannon'ları etkisiz hale getirmiş oluyorsunuz.

Göreve başladığınız anda üssünüzün girişine hemen bir bunker ve missile turret kurun. Ardından size verilen üç viking'i alıp hemen sağ tarafınızda kalan size en yakın nexus'a hemen sol tarafından saldırın. Bu bölgede hard zorluk seviyesinde iki adet phoenix bulunmakta. Phoenix size saldırdığında geri çekilin ve saldırın. Viking'lerinizden birisinin HP'si düşmeye başladığında geriye çekin. Phoenix'ler bir başka viking'e saldırmaya başlayacağından dolayı birim kaybetmeden düşmanı yok edebileceksiniz. Ardından üsse çok fazla yaklaşmadan warp prism'leri indirin ve üssün doğusunda bulunan yükseklikte viking'lerinizi yere indirin. Burada size kimse vuramayacağından nexus'u bu üç viking'le kolaylıkla indireceksiniz.

Protoss purifier bu arada ortaya çıkmış olacak ve bir koloniyi yok edecek. Ardındansa hemen iki tane carrier, doğrudan size en uzak koloniye doğru gidecek. Carrier'ların gittiği koloni size purifier'ın yeni hedefini de gösteriyor, aklınızda olsun.

Viking'lerinizi, sayıları bu arada 6-8 seviyesinde olmalı, hemen oraya gönderin. Ön saldırı birimleri koloniye gitmeden önce kimseye saldırıya geçmiyor. Bunu avantajınıza kullanıp viking'leri önceden oraya götürürseniz hasar almadan bonus görevleri rahatlıkla yapabilirsiniz. Carrier'lar yok edilince colonist'ler size mineral ve vespene gas verecekler; bir viking'inizi indirip hemen mineralleri toplayın ve daha fazla viking ve wraith yapmaya başlayın. Wraith'lerin tamamını purifier'a saldırana kadar üs savunmasında tutun.

Viking'lerinizle beraber ikinci nexus'un yine doğusundaki koloninin oradan saldırmaya başlayın. Bölgede bir colossus, bir immortal ve stalker'lar mevcut. Bölgedeki warp prism'leri ve colossus'u yok edip yükseklikteki çıkıntıya inip tekrar nexus'a saldırın. Bu nexus'u indirdiğinizde purifier hemen yanınızdaki koloniye 1 void ray ve iki carrier göndermiş olacak. Bunları da viking'lerinizle birlikte koloniye gelmeden önce temizleyin.

Üçüncü nexus için kuzeydoğudan saldırı en mantıklı çözüm olacaktır. Bu seviyeye geldiğinizde elinizde 20 viking ve 10 civarı wraith bulunması gerek. Normalde burada tehlikeli bir şey yok ama hard'da archon, high templar ve carrier'lar mevcut. Viking'lerle kuzeydoğudaki carrier'ı indirdikten sonra kuzey tarafındaki warp prism'i indirin. Wraith'lerinizle beraber cloak'u kullanarak nexus'un sağındaki warp prism'i alın ve high templar'ı indirdikten sonra wraith'leri geri çekin. Viking'leri indirip nexus'u temizleyin.

Bu arada purifier üçüncü koloniyi de yok etmiş ve çoktan dördüncü koloniye gitmiş olacak. Kalkanları inmiş olan purifier'a wraith'lerin bir tanesini cloak yaparak gönderin. Purifier hemen vortex özelliğini kullanacak. Ardından viking'ler ve geride kalan wraith birimlerinizle saldırın. İki carrier hemen bölgeye ışınlanacak. Birliklerinizi geriye çekin ve carrier'ları yok edin. Ardından purifier'a saldırın. Purifier yok edildiğinde görev tamamlanmış olacak.



Haven's Fall

Dr. Ariel Hanson'ın yerine Protoss Executor Selendis'i seçerseniz yapacağınız bu görev 3 Protoss research puanı veriyor. Tech Reactor'a çabuk ulaşmak istiyorsanız yapmanız gereken bu görev diğerine göre oldukça kolay.

Görevi tamamlamanız için bölgede bulunan üç Zerg üssünü temizlemeniz lazım. Sürekli olarak Zerg bölgede bulunan beş koloniye virophage adında binalar yapmaya çalışıyor. Achievement'ları tamamlamak için bu yapım aşamasındaki binayı yok etmeniz gerekmekte. İlki siz gelmeden önce kurulu olmuş olacak. Üssünüzün kuzeybatısında bulunan bu koloniyi temizlemek için önce hava birimlerini yok edin. Ardından viking'lerinizi indirip binaları temizleyin. Ardından güneye doğru viking'lerinizi gönderin. Buradaki koloni saldırıya uğrayacak bir sonraki yer. Viking sayınızı sürekli olarak artırmaya bakın ve 10-12 civarına çekene kadar üssünüzü koruyun. Viking sayınız yeterli seviyeye geldiğinde, saldırılan bölgeye gidip hemen müdahale edin. Hava birimlerini yok ettikten sonra, viking'lerinizi indirip, virophage'i yok edin. Yer birimleri genelde birkaç zergling ve 1-2 roach'dan oluşuyor. İster temizleyin, isterseniz virophage yıkıldıktan sonra havalanın, seçim sizin.

Viking'leriniz yeterli sayıya geldiğinde firebat, marine, marauder ve medic'den oluşan bir ordu yapmaya başlayın. Marine sayısını fazla tutmanızda yarar var çünkü siz saldırdığınızda üslerden ciddi miktarda mutalisk üretimi başlayacak. Yavaş yavaş ordunuzu büyütüp güneyden başlayıp, batı ve en sonuncu olarak kuzeydeki üssü etkisiz hale getirin. Bu arada virophage kurulan üsleri temizlemeyi unutmayın.



Labdaki tüpler her araştırmadan sonra değişiyor ve Stettman'ın notlarını okuyabiliyorsunuz.

Artifact Görevleri

Smash and Grab

Beni kısalığıyla şaşırtmış bir görev. Yapmanız gereken şey basit: Marine, marauder, medic. Üssünüze bir-iki bunker atıp arada tamir için bakarsanız (hatta tamir ederseniz bir tane yetebilir) yeterli olacaktır. Research puanı için gereken parçalardan biri üssünüzün sol tarafında, onu aldıktan sonra tek yapmanız gereken sürekli olarak sağa doğru ilerlemek. Hard achivement'ı için sürekli birim yapıp, medic'lerinizden birini waypoint için tıklarsanız, üretilen birimler sürekli onun yanına gelecektir. İsterseniz barracksınızı taşıyabilir ya da bir tane ileri kurabilirsiniz, ancak sürekli birim üretiyorsanız 15 dakika sorun olmayacaktır. Normal achivement'ı için medic sayınızı biraz daha yüksek tutabilir, marauder ağırlıklı bir ordu kurabilir ve en önemlisi gücü azalan adamlarınızı geri çekebilirsiniz. Unutmayın, taş heykellerle teker teker savaşabiliyorsunuz. Daha garantili bir taktik olarak, heykellerin önüne bunker ya da varsa perdition turret kurmanız da mümkün.

The Dig

Çok yaratıcı ve eğlenceli bir bölümle karşı karşıyayız. Siege tank'lerinizi alıp nasıl kullanacağınızı öğrendikten sonra, yolun devamında üssünüz olacak. Kurmanız gereken savunmaları sayayım. Bir iki bunker ve yapabildiğiniz kadar siege tank, iki rampaya. Savunma görevi olduğu için paranızı bu işe yatırmakta sakınca yok. Bir de rampalara yakın köşelere ve lazer aletinin olduğu uçurumun kenarına bolca missile turret dikin. Arada gelen hava birimlerine karşı içiniz rahat olur. Alternatif olarak uçuruma bunker yerleştirip marine koyabilirsiniz, mesafe artıran upgrade'i yaptıysanız şukela olur. Son olarak iki tarafı ve turret/bunker'ları gezen 2-3 SCV de fena fikir olmayabilir. Hatta eğer açtıysanız viking ve goliath'lar da uçurumlarda iş yapacaktır. Doğudaki Protoss binalarını aldıktan sonra o taraftaki bunker(lar)ı boşaltıp, salvage özelliğini kullanarak, oradaki dar yolu kapatabilirsiniz (lazerin olduğu uçurumdan doğuya doğru bir hat, yerde) ve yandaki expo'ya yerleşebilirsiniz. Bu şekilde müthiş Terran Seddi'yle görevi kazanmanız mümkün. Tank sayısı belli bir noktaya geldiğinde archon bile dinlemez olur. Ama işimizi kolaylaştırmak ve achivement almak istiyoruz değil mi? O zaman lazerin kontrolü bize geçtikten sonra, istediğiniz kadar Protoss birimini lazerle yok edin. Bir grup birimi yok etmek için her seferinde hedef değiştirmeyi beklemenize gerek yok, shift'e basılı tutarak istediğiniz kadar hedefe sağ tıklayıp sırayla yok etmesini sağlayabilirsiniz. Bu yolla normal achivement'ı alacaksınız. Binalara gelince, bu kadar tank basmışken yavaş yavaş duvarı ilerletip üsse girmeniz mümkün. Başka bir alternatif, eğer hava birimi açtıysanız onlarla hedef göstermek. Ancak Protoss üslerindeki hava birimleri tehlikeli olabilir. Ben biraz daha alternatif ama kanımca daha kolay bir yöntem kullandım: Expo alanına iki barracks kurdum, havalandırdım ve yavaş yavaş Protoss üssüne doğru götürdüm. Daha sonra düşman birim ve binaları göründükçe lazerle hedef gösterip yıktım. Research'lere gelince, yerlerini bildiğiniz için tek ihtiyacınız olan şey görüş alanınıza almak. Yavaş yavaş yaklaşıp görüşünüze gelen tüm savunmaları lazerle yıkarak hiç zorlanmadan puanları toplayabilirsiniz.



Yeterli sayıda Battlecruiser, Yamato'larıyla hem Void Ray ve Carrier'ları halleder, hem de Rip Field Generator'ları hızlıca indirir.

The Moebius Factor

Biraz korkutucu görünse de aslında çok zor olmayan bir bölüm. Üssünüzü savunmak için bir iki bunker/perdition turret ve duvara doğru kurulan bir iki siege tank yeterli olacaktır. Genel olarak, kurtarmanız gereken tüm birimler Kerrigan'ın gittiği yol üstünde ve datacore'ların civarında. Bu bölümün zorluğunu hiç değilse iki kat artıran bir birim var: Hercules taşıma aracı. Hercules sayesinde rahatça büyük orduları indirebilirsiniz. Medivac'lerin aksine spore colony ve diğer anti-hava saldırılarına karşı çok daha dayanıklı olduğundan, hem birimleri kurtarmak hem de haritada hızlıca hareket edip brutalisk ve data core'ları yok etmek çocuk oyuncağı oluyor. Ordu olarak tavsiyem marauder, siege tank ve goliath ve/veya viking. Mercenary versiyonlarını her zaman tercih etmeyi unutmayın. Biraz kısa bir açıklama oldu bu bölüm için ama data core ve brutalisk'lerin yerlerini oyun bildiriyor, kurtaracağınız karakterler etraflarında ve genel yapmanız gereken şey ordunuzu oradan oraya taşımak. Eğer Hercules almadıysanız, hava savunmalarının az olduğu yerleri bulmanız ya da siege tankları biraz önden indirip temizlemeniz gerekebilir. Hard core achivement'ı biraz zorlayabilir, elinizi çabuk tutmanız ve mümkünse mikro ve makronuza dikkat edip az kayıp vererek kısa sürede güçlü bir ordu toplamanız gerekli.

Supernova

Enteresan başka bir bölüm daha. Görevi tamamlarken yangından kaçınmanız lazım. Bu bölümde en önemli şey, sakin bir şekilde haritayı taramanız. Boş durmadıkça zamanınız yeterli, endişelenmeyin. Bölümde yapacağınız üç şey var: 1. Sahip olduğunuz üssün kaynaklarını sömürmek ve birim üretmek. 2. Büyük ihtimal banshee'lerle, ama duruma göre diğer birimlerle sırada alacağınız düşman üssüne sürekli zarar verip büyük saldırıya kadar zayıflatmak. 3. Bulunduğunuz hizayı tarayarak Protoss artifact'lerini bulmak. Aynı anda çok şey gibi gelebilir ancak artifact'lerin hemen hepsi potansiyel üslerinizin biraz kuzey ya da güneyinde, onları halletmek zor değil. Bu sırada rafinerilerinizi kurup SCV'lerinizi üretmeniz ve işe koymanız mümkün. Bu iki iş hallolduktan sonra zaten tek yapmanız gereken 2. madde kalıyor. Achivement'ları gerçekleştirmesi zor değil. Yangına birim kaybetmemek için tüm birimlerinizi beraber hareket ettirdiğinizden emin olun. Üsleri taşırken hemen her binanızın uçabildiğini ve bunker'ları salvage ederek paranızı



alabileceğinizi unutmayın. Saldırı için tavsiyem banshee-viking ordusu yapmanız. Böylece banshee achivement'ını rahatça alabilirsiniz, hem de mobil kuvvetiniz sayesinde saldırılarınız çok daha rahat ilerler. Viking'leri uçan birimlere karşı banshee'leri savunmak için koruyabilirsiniz. Son olarak yakın bir yerde birkaç SCV ya da science vessel bulundurursanız, gücü azalan banshee'leri tamir edip saldırı gücünüzü sürekli tam seviyede tutabilirsiniz. Saldırırken önce viking'lerle hava birimlerini ve banshee'lerle stalker'ları alın. Daha sonra cannon ya da üretim binalarını tutan pylon'ları hedefleyin. Gerekirse banshee'lerinizle cannon'lara saldırmaktan korkmayın, gücü azalanları geri çekip tamir ettiriyorsanız, sizin yararınıza olacaktır. Özellikle cloak kullanmak için, zira böylece hem aldığınız hasar kat kat azalacak hem de achivement'a adım adım yaklaşacaksınız.

Maw of the Void

Bir, 'ki, üç, hep beraber! Baattleecruuiseer ooperatioonaaal! Bu bölüm ilginç bir bölüm, bana çok farklı taktiklere açık gibi geliyor ama şurası kesin ki hava birimleri yine çok önemli. Tavsiyem oyun başlar başlamaz üssünüzün savunmalarını kurmanız. Ben base rampasına bir bunker attım, klasik 2 marine 1 marauder 1 reaper, arkasına 2 siege breaker/tank ve rampanın kuzey batısındaki çıkıntıya da 2-3 missile turret ve rampaya bakan tarafa 2 goliath mercenary. Zira üç tür saldırı var. İlki o kuzey çıkıntıdan gelen scout ve phase prismler, goliath ve turret'lar bunları durduruyor. İkincisi rampanın ağzına gelen ve adam bırakan phase prism'ler, rampa savunması da bunu tutuyor. Aslında denemedim ama belki o uçurumu missile turret ile donatmak da yeterli olabilir, zira düz bir kara yolu yok. Son olarak carrier'lar geliyor ki bunlar expansion'a çıkınca oraya yönleniyorlar. Expansion dediğim yere yerleşmeden önce, savunmanızı kurun ve battlecruiser'larınızla hemmen batıdaki büyük adaya uçun ve photon cannon ve carrier'ları yamato'layarak rip field'ı yok edin. Carrier'larla savaşırken hatırlamanız gereken şey, attack move komutu verdiğinizde birimlerinizin bir kısmının interceptor'lara saldıracağı. O yüzden carrier'ları direkt sağ tıklamak isteyebilirsiniz. Daha sonra güneydeki dark templar'ı serbest bırakın (merak etmeyin o adalardan yol çıkıyor ana platforma). Bu dark templar'larla, en doğudaki diğer dark templar'ı serbest bırakabilirsiniz. Daha sonra tüm templar'ları toplayıp rip field'ın olduğu platforma gidin ve yıkın. Bundan sonrası size kalmış. Tavsiyem expansion'ı almanız ve oraya siege breaker-bunker-turret içeren bir duvar kurmanız zira colossus, immortal, stalker, zealot ve carrier'lardan oluşan saldırılar alacaksınız. Bu bölümün en zorlu yanlarından birisi birçok yeri yaklaşmadan görememeniz. Bir başka zorluk da yanılmıyorsam haritada bir ya da iki tane olan ve gördüğüm kadarıyla tekrar üretilmeyen observer'lar. Eğer bunları alabilirseniz işiniz çok kolaylaşacak. Özellikle hercules'iniz varsa, içine dark templar'ı doldurup güneybatıya indirebilirsiniz. Buradaki rip field generator'ı hallettikten sonra en batıdakine ilerleyin. Yolda bir photon cannon var, bunu dark templar'la yok edebilirsiniz, ancak kayıp vermeniz olası. Bu cannon'ı aştıktan sonra diğer field'ı da halledebilirsiniz. Yine orta kısımlarda bulunan alanı dark templar'la geçebilirseniz, kuzey batıdaki rip field generator'ı da dark templar kullanarak halletmeniz mümkün. Genel olarak sağlam bir battlecruiser grubu ile pylon, cannon, archon ve carrier'ları yamato'lamak iyi fikir, hem aldığınız hasarı aldırmak için, hem de daha sonra banshee ve dark templar ile saldırmak için. Achieve'lere gelince; olabildiğince battlecruiser ile yamato snipe ya da dark templar ile sorunsuz kill peşinde koşmanızı tavsiye ederim. Zaten muhtemelen tüm field'ları halledeceksiniz, o yüzden tek zorluk hard achivement. Bu arada küçük bir ipucu, rip field'ın bize söylenmeyen çalışma mantığı şu: Birimin üstünde Protoss shield varsa hasar vermiyor. Yani dost-düşman Protoss birimleri kalkanları sıfıra indiğinde tekrar yükselene kadar field'dan damage yiyorlar. Belki bir şekilde kullanırsınız :)



Covert Görevleri



The Devil's Playground

Bu görevde Tosh sizden belli bir miktarda mineral toplamanızı istiyor. Haritada 5'er dakikada bir lav seviyesi yükseldiğinden dolayı, bütün SCV'lerinizi ve ordunuzu yüksek bölgelere çekmeniz gerekiyor. Bu görevde size reaper birimi de sunuluyor. Oldukça hızlı olan bu birimler her türlü yükseklikten atlayabilecekleri için bu özelliği hem savunma, hem de Zerg üslerine saldırı için kullanabilirsiniz. Görevdeki püf noktası, çok fazla mineral harcamadan üssünüzü savunup, görevi hızlı şekilde bitirmeye çalışmakta saklı.

Reaper'larınızla haritayı açarken göreceksiniz ki bölgede oldukça fazla miktarda vespene gas var. Bu yüzden ek olarak vespene gas'le uğraşmayın, bol bol reaper yapıp bunları kullanın.

Burada iki adet achievement var ve ikisi de rahatlıkla reaper birimiyle yapılabilir. Red Lobster achievement'ı için üssünüzün güneyinde bir brutalisk'i lav ile öldürmeniz gerekiyor. Bu yüzden lav seviyesi yükselmeden 15-20 saniye önce bir reaper birimini kullanarak brutalisk'i hemen sol taraftaki lavla dolacak yere götürün ve burada gidebileceğiniz en uç noktaya kadar gidin (ama Zerg üssüne zıplamayın, yoksa brutalisk geri döner). Brutalisk lav seviyesi yükseldiği anda ölecektir.

Reaper Man görevi için brutalisk'in bulunduğu yerin sağındaki yükseklikten zıplayın. Burada bir platform göreceksiniz. Platforma çıktığınız anda yeni reaper'lar birliklerinize katılacak. Bu birimleri hemen tekrar yukarı çekin ve etraftaki hatchery ve zergling'leri temizleyin. Tekrar Zerg üssünün sağından hareket edip platformları arayın. Reaper'ların tamamı bu platformlarda saklı.

Welcome to the Jungle

Bu görevde Tosh sizden Terrazine adında bir maddeyi toplamanızı istiyor. Bölgedeki Protoss güçleri hem sizin Terrazine toplamanıza müdahale edecek, hem de Terrazine kaynaklarını kapatmaya çalışacak. Bu görevde size verilen goliath pek bir işe yaramadığından pek yapmaya uğraşmayın. İkinci bir barracks kurun ve marine, maraduer ve medic'lerden bir ordu kurun. Ayrıca 2-3 adet reaper yapın. Bu reaper'ları daha sonra kullanacağız.

Terrazine toplamak için acele etmeyin. Öncelikli amacınız kaynakları koruyan mevcut Protoss birimlerini ve üslerini ortadan kaldırıp reaper birimlerinizle her türlü Terrazine kapama girişimine engel olmak. Ortadan kaldırmanız gereken iki Protoss üssünün birincisi sizin kuzeyinizde, bir diğeri de kuzeybatınızda bulunuyor. En üstte oldukça büyük



bir başka Protoss üssü var ancak burayı rahat bırakın. Bölge oldukça fazla Protoss birimine sahip ve siz onlara saldırmadıkça onlar da size saldırmıyor.

Terrazine kaynaklarını kapamak için Protoss bir probe kullanıyor. Bu birimi yok ettiğinizde, eğer ortada düşman bulamazsa tüm düşman birimleri geriye çekiliyor. Bu yüzden bir Terrazine altar kapatılırken, reaper'larınızı seçip shift'le ona saldırtın ve ardından tekrar shift'le uzaklaşmalarını söyleyin. Böylece reaper birimleriniz probe'u yok ettikleri anda bölgeden kaçacak ve onu koruyan birimler de bölgeden uzaklaşacak.

Breakout

Nova ile Tosh arasında bir seçim yapmanız isteniyor. Tosh'u seçtiğinizde bu görevi yapacak ve spectre birimine sahip olacaksınız.

Bu görevde kullanabileceğiniz tek birim Tosh. Raynor sürekli olarak Dominion hapishanesine saldırı için birimler gönderecek. Tosh'un özelliklerinin ilki düşmanı sersemleten ve hasar veren Mind Blast. Bu yetenek binalara ve mekaniklere karşı da etkili. İkinci özelliği Psi Shield, belli bir miktarda hasarı emen bir kalkan yaratıyor. Üçüncü özelliği ise bir dost birimden HP karşılığı enerji sağlıyor. Bu özelliği daha çok marauder üzerinde kullanın; medic ve marine birimleri pek fazla enerji vermiyor.

Birinci Dominion mevzisinin solundaki yükseltiden siege tank ve missile turret gibi etkili birim ve binaları yok edip içeriye sızabilirsiniz. Bu arada Raynor'ın göndereceği birimler yavaş yavaş ilerleyecek. İlk barikatı geçtikten sonraki bölgeyi temizlediğinizde Raynor buraya bir üs daha kuracak. Buradan çıktığınızda iki bunker ve iki siege tank ile korunan ikinci barikatı göreceksiniz. Bu barikata gelmeden hemen sağ tarafta bir giriş daha var. Burayı kullanıp barikatın arkasına çıkabilirsiniz. Yapmanız gereken şey Psi Shield'le yaklaşıp missile turret'ı etkisiz hale getirmek. Daha sonra barikatın solundaki bölgeye gidip üssü temizleyin. Böylece Diamondback'lere sahip olacaksınız.



Gizli işler çeviren ama delikanlı gibi duran Tosh mu yoksa güzel Dominion suikastçısı Nova mı?



Üçüncü barikata geldiğinizde sol taraftaki çıkıntıyı kullanın. Burada bir raven var, sersemletip indirin. Ardından elinizden geldiğince çok birimi bu çıkıntıdan öldürün. Psi Shield kullanıp barikatın içindeki missile turret'ı yok ettikten sonra Raynor buraya da bir üs kuracak. Bu bölgeden çıktıktan sonra sol tarafta siege tank'lerle dolu bir bölge daha var. Buradaki birimleri de yok edip, siege tank'lerin saldırıya katılmasını sağlayacaksınız.

Son üsse yaklaştığınızda Raynor size 5 tane nükleer bomba verecek. Bunların ilkini son üssün ilk barikatını geçtikten sonra hemen Thor'un üzerine atın. Bölgedeki her iki missile turret bu saldırıyla patlayacak. İkinci saldırıyıysa ana üssün girişinde biraz geride olan missle turret'a atın. Buradaki bütün savunmalar da bu saldırıyla yok olacak. Ardından kullanacağınız üç missile turret'ın ikisini sağ ve soldaki üretim binalarına, sonuncusunu da Planetary Fortress'ın üzerine atın. Böylece Raynor'ın birlikleri burayı oldukça kolay bir şekilde temizleyecektir.

Achievement'ların ilki size Tosh'un 100 HP'nin altına düşmemesini söylüyor. Yeri geldiğinde Psi Shield kullandığınızda ve arada medic'lere uğradığınızda bu pek problem olmayacaktır. 25 dakikada görevi tamamlama ise nükleer bombaları nasıl kullandığınızla alakalı.

Ghost of a Chance

Tosh yerine Nova'yı seçerseniz bu görevi yapacak ve sonunda ghost birimlerine sahip olacaksınız.

Bu görevde Nova'yı kullanıyoruz ancak Raynor'ın birliklerini de yönetebiliyoruz. Raynor'ın birlikleriyle genelde missile turret ve raven gibi birimleri yok edeceğiz. Nova, düşman birimlerini kontrol etme yeteneğine sahip. Bu yeteneği spectre ve siege tank'lerde kullanabilirsiniz. Bu görevde ilk bölüm hariç her bölgede birer nükleer silo bulunuyor. Bunları kontrol altına alıp patlatmanız gereken bölgeyi kolaylıkla havaya uçurabilirsiniz.

Hard achievement'ı için her düşman birliğini öldürmeniz gerek. O yüzden her tarafı açıp temizlemeye çalışın.

Prophecy Görevleri

Whispers of Doom

Zeratul ve birkaç Stalker'ı yönettiğiniz bu görevde, Xel'Naga kehanetinin sırlarını öğrenmeye çalışıyoruz. Haritada üç adet tapınak bulunmakta ve Zeratul'u bu tapınaklara götürmek zorundasınız.
Zeratul'un bu görev serisinde kullanabileceği iki tane yeteneği var. Blink ile Zeratul düşmanlarından kaçabilir veya uçurumlardan başka platformlara ışınlanabilir. Bu özellik Stalker birimlerinizde de mevcut. Zeratul'un ikinci yeteneği Void Prison ile düşman birimlerini veya binaları belli bir süre için etkisiz hale getirebilirsiniz. Bu görevde daha çok spore crawler ve overseer'lar üzerinde kullanacaksınız.

Burada bulunan bonus görevlerde yok etmeniz gereken hatchery'lerden ilki yolunuzun üzerinde olsa da diğerlerinin yerlerini bulmak biraz zor. İkinci hatchery'yi baneling birimleriyle karşılaştığınız yerin arkasına ışınlanarak bulabilirsiniz. Üçüncü hatchery ise görevin sonuna doğru gerçekleşen büyük savaştan sonra Xel'Naga tapınağına gitmeden önce hemen aşağıda bulunuyor. Blink ile ulaşabilirsiniz.
Bu görevin normal achievement'ı için normal zorluk derecesinde 3 tane Stalker görev bittiğinde hayatta olmalı. Blink'lerinizi kayalara saklamanız ve nydus worm'lara Void Prison atmanız lazım. Hard zorluk derecesindeki achievement içinse Zeratul'un shield dışında kendi HP'sine zarar gelmemesi gerekiyor. Bunun için Zeratul yerine bol bol Stalker'larla ilerlemeye çalışın. Zeratul'un shield'ı düştüğünde dolmasını bekleyin.

A Sinister Turn

Bu görevde sizin bulunduğunuz bölgenin tam zıttındaki üç adet Protoss preserver birimini kurtarmanız gerekiyor. Preserver'lar Hybrid tarafından hapsedilmiş ve Hybrid sürekli olarak üssünüze saldıracak. Bu görevde üssünüzün sağ tarafında bulunan dark templar shrine'ı bir pylon ile aktif hale getirip bol bol dark templar yapın. Üssünüzün sol tarafında da bir adet robotics facility var. Buradan da immortal çıkartabilirsiniz.

Protoss üsleri dışında hiçbir bölgede dark templar'ları görebilecek bir birim bulunmadığından rahatlıkla ortalığı temizleyebilirsiniz. Normal zorluk seviyesinde dengeli bir ordu kurup haritadaki tüm Protoss birimlerini etkisiz hale getirdiğinizde görevin ilk achievement'ını yapmış olacaksınız. Hard achievement'ıysa normal achievement'ından daha



kolay. Öncelikle dark templar shrine yapıp yaklaşık 8-10 civarı dark templar üretin. Ayrıca forge üzerinden shield ve armor geliştirmelerini yapın ve dark templar'ları doğrudan preserver bölgesine gönderin. Preserver'lara gelmeden önceki Protoss üssünde sadece bir adet photon cannon sizi görebilir ancak size saldıracak birimler siz preserver bölgesine ulaşınca sizi göremeyecek. Hemen birimlerinizden iki tanesini archon yapın ve preserver'ları kurtarın. 10-15 dakika içinde görevi tamamlamış olacaksınız.



Echoes of the Future

Bu görevdeki amacımız Zeratul'u haritadaki belli noktalara göndermek. Görevde belli süreler içerisinde nydus worm saldırıları gerçekleşecek. Bu saldırılarda oldukça fazla zergling ve hydralisk'le çarpışacaksınız. Bu yüzden colossus, zealot ve stalker birimleri üs savunması için gerekli olacak. Zeratul, nydus worm'ları Void Prison ile etkisiz hale getirip yok edebilecek güçte olduğundan saldırılarda Zeratul'un üste bulunması lehinize olacaktır.

Saldırırken ortalıkta bol bol mutalisk bulunduğunu göreceksiniz. Mutalisk'ler için her zaman yanınızda stalker bulundurun. Observer'larınız yer altındaki Zerg birimlerini de gördüğü için her zaman önden gönderin ve yerin altındaki Zerg'leri de temizleyin.

Normal achievement'ı için Zeratul'un 50 tane birim yok etmesi gerek. Bunun için en kolay çözüm, üssünüzün doğu tarafında bulunan infested terran üssü, burada bol bol zombi ve infested terran mevcut.

Hard achievement'ı için püf nokta Zeratul'u gitmesi gereken yere götürdükten sonra Zeratul'un hem HP hem de shield'ının dolması. Bu yüzden saldırı altında bile olsa Zeratul'u istediği yere götürdükten sonra oradan kaçması gayet kolay oluyor.

Üssünüzün hemen kuzeydoğusundaki bölgeye gitmek için colossus ve observer biriminizi buraya gönderin ve bölgeyi temizleyin. Zeratul'u uçurumdan Blink'le bölgeye alın ve bölgeye götürün. Buradaki obelisk'i isterseniz pylon ile aktif hale getirip ek birimlere sahip olun.



Zeratul'u uçurumdan devam ettirip aşağıya ışınlayın. Burada bir adet overseer bulunacak, üzerinde Void Prison kullandıktan sonra tekrar uçurumun ucundan diğer bölgenin platformuna ışınlanın. Işınladığınız yerin hemen yanında gitmeniz gereken bölge bulunuyor. Burayı hallettikten sonra hemen geri ışınlanın.

Tam da bu sırada ilk nydus worm saldırısı gerçekleştiği için üssünüzü savunmanız gerekecek. Ardından colossus ve observer dışında yanınıza brood lord'lar için 4-5 tane stalker alın. Diğer obelisk'in bulunduğu bölgeye gidin. Burada da bol bol gömülü zerg bulunmakta, ayrıca bir mutalisk ve bir brood lord da bölgede olacaktır. Onların hepsini temizleyin. Üsse giriş yapmadan hemen önce gitmeniz gereken üçüncü bölgeye ışınlanabildiğinizi göreceksiniz. Işınlandığınız anda Zerg birimlerinin sizi görebileceği bölgeler gösterilecek ve uçurumun ucunda bir boşluk göreceksiniz. Buraya doğru koşun ve Blink özelliğinizin kullanılabilir hale gelmesini bekleyin.

Blink atıp bölgeye gittikten sonra kuzeye bir başka Blink atmaya hazır olun. Burada ciddi miktarda hasar alacaksınız ancak kuzeydeki enkazların bulunduğu bölgede sizi kimse göremeyecektir. Burada shield'ınızın dolmasını bekledikten sonra diğer platforma atlamanız gerekmekte, bu yüzden rampayı çıkmadan hemen rampanın girişinden Blink atıp dördüncü bölgenin hemen yanına ışınlanmanız gerekiyor. Bunu yaptığınızda achievement'ı almış olacak ve görevi bitireceksiniz.

In Utter Darkness

Bu görevin tamamını ilk kez oynuyorsanız normal zorluk seviyesi şiddetle tavsiye edilir. Burada iki adet göreviniz bulunmakta: Birincisi 1500 adet düşman öldürmek, ikincisiyse Protoss arşivi bitene kadar korumasını sağlamak.

Öncelikle üssünüzdeki probe sayısını artırın. Ardından üretim binalarınızı, özellikle robotics facility ve stargate sayınızı artırın. 2 tane ek forge ile sürekli olarak silah, zırh ve shield geliştirmelerini yapın. Bir tane de ek cybernetics core kurarak uçan birimlerinizin zırh ve silah geliştirmelerini ihmal etmeyin. Ek minerallerinizle bina yaptığınız bölgenin her iki girişine bol bol photon cannon ile doldurun, görevin sonuna doğru ihtiyacınız olacak.

Burada zealot gibi birimler anında öldüğü için en etkili birimler colossus, her türlü hava birimi ve dark templar'lar olacaktır. Phoenix birimlerinin graviton beam'i hybrid reaver birimleri için oldukça etkiliyken, high templar'larsa hybrid overseer birimlerine feedback yaparak oldukça hasar verebiliyor. Ancak hybrid'lere karşı en etkili olan biriminiz colossus olacak. Özellikle 15 birim ve +3 silah geliştirmelerinden sonra tek vuruşta her türlü hybrid inmeye başlayacaktır. Dark templar birimleriyse zergling akınlarına karşı en etkili silahınız olacak.

Arşiv tamamlandıktan kısa bir süre sonra mothership birimine sahip olacaksınız. Achievement'lar için mothership geldiğinde yaklaşık 200/200 birim sınırınızın doldurulmuş olması gerek. Ordunuzun üstüne mothership'i getirip bütün birimlerinize "Hold Position" komutu verin. Gelen birimler size saldırırken birimleriniz mothership'in görünmezlik etkisinden çıkmayacağı için hasar da almayacaktır. Phoenix birimleriniz yerine her zaman carrier birimlerinizi overseer'a saldırtın ve carrier'ın her zaman yeni inceptor yapması için "Create New Inceptor" düğmesine sağ tıklayın. Böylece carrier her yok edilen inceptor için yenisini hemen yapacaktır. Eğer doğru şekilde kendinizi savunursanız fazladan 750 birimi bile geçebiliyorsunuz.



Rebellion Görevleri

The Great Train Robbery

SC2'nin kanımca eğlenceli bölümlerinden. Haritada üç adet tren yolumuz var, belli aralıklarla üç yoldan birinden bir tren geçiyor, biz de peşlerine düşüp nazikçe, patlatmak suretiyle soyuyoruz. Bölümde eklenen birim Diamondback (bundan sonra DB). DB'yi sadece bu görevde kullandım sanırım, ancak bu görevde de gerçekten yararlı. Hareket ederken saldırabilme özellikleriyle kovalamaca konusunda on numaralar. Yan görevlerden birisi haritadaki DB'leri bulmak, diğeri de Defiler (SC1'deki zerg caster birimi) kemiklerini toplamak. Trenler gelmediği zamanlar üssünüzün etrafında bir daire çizip her rampadan çıkarsanız, yan görevleri kolayca tamamlarsınız ki DB'lerin hepsini bulmanız çok işinize yarayacaktır. Benim tavsiyem üssünüze 1-2 bunker atmak ve yan görevler bittikten sonra ordunuzu üssünüzün güneybatı çıkışının hemen batısında tutmak. Buradan iki tren yoluna da kolayca geçerken, üssünüze gelen saldırıların da yarısını yolda yakalayacaksınız. Ben üssümdeki bunker'lara birim bile koymadım,



bunker'lar düşmanları oyalarken ben ordumu getirdim ama daha güvende olmak için doldurabilirsiniz. Ordunuzun içeriği önceki görevlerinize bağlı, ancak bundan bağımsız olarak ben mutlaka birkaç medic ve SCV eklemenizi tavsiye ederim, böylece trenler arasında birimleriniz iyileşmiş ve tamir olmuş olur. Marauder ekibi geldiğinde özellikle medic'lerle desteklenmiş paralı asker ekipleriniz varsa çok da zorlanmadan alabilirsiniz. Ancak kayıp vereceksiniz, o yüzden destek kuvvetleri hazırda tutun. Marauder'ları trenlerin olmadığı bir zaman hallederseniz, hem normal achivement'ını alırsınız hem de hard achivement'ı için hayırlı bir adım atmış olursunuz. Eğer bulaşmayacaksanız çok dikkatli olun, zira tren+marauder ekibi muhtemelen kaçırılan bir tren demektir. Ama achivement'larla ilgili sorununuz yoksa o zaman korkulacak bir durum yok, iki tren kaçırma hakkınız var. Son olarak, Dominion güçlerinin bunker yapmaya başladığını öğrendiğiniz gibi rayların etrafını hızlıca gezinirseniz, daha bunker'ların içi dolmadan, hatta bunker tamamlanmadan çoğunu halledebilirsiniz. Boş vakitlerinizde kalanları da temizlerseniz zor duruma düşmemeyi garantilersiniz.


Piercing the Shroud görevinde Hybrid çok yaklaşınca Rift Device'ı koyup tabanları yağlayın.

Cutthroat

Yine keyifli bir bölüm! İlk amacımız yeterli miktarda mineral toplayıp Mira Han'ı yanımıza çekmek. Hard achivement'ı için SCV yapmamanız gerekiyor. Bunun anlamı yağmaya ihtiyacınız olduğu ki kanımca bölümün keyifli kısmı zaten bu. Güvende olmak için yine üssünüzün iki girişine bunker atıp doldurabilirsiniz ki tavsiye ederim. Ben kuzeyden çıkıp harekete başladığımdan mıdır bilmiyorum, genelde güneyden saldırıya uğradım. Yapacağınız iş, mobil bir ekip kurup her yeri temizlemek. Medic'lerle desteklenen infantry+vulture'lar her yeri temizlemek için yeter de artar bile. Eğer normal achivement'ını da istiyorsanız bolca vulture yapıp bir grup düşman gördüğünüzde hemen saldırıya geçmek yerine birimlerinizi geride tutun, yola mayın döşeyip vulture gibi hızlı bir birimle düşmanlara yaklaşıp geri kaçın. Özellikle firebat ve marauder'lar tek mayında ölmüyorlar aklınızda bulunsun. Yan göreviniz Protoss dalgamotorlarını (evet dalgamotor) toplamak, bunu da zaten etrafta dolanıp önünüze gelen her şeyi yağmalarken yapacaksınız. Genelde bu dalgamotorlar moloz yığınlarının ardındalar ve bu molozlar da yıkılıp yağmalanıyor. Her şeyi sömürmek istiyorsanız, etrafta uçan çöp robotlarını da patlatabilirsiniz, mineral paketi düşürüyorlar. Düşman command center'larını da asla pas geçmeyin, hem rakibin mineral akışını yavaşlatacaksınız, hem de CC'lerden düşen minerallerle kendi mineral sayınız yükselecek. Unutmayın, çok fazla birim basmanıza gerek yok. Medic ve belki bir SCV içeren saldırı ekibiniz siz üs savunmasıyla ilgilenirken kendini sıfırlayacaktır, üs savunmalarınız da elinizdeki SCV'lerle tamir edilebilir. Zaten yağmalarken bol bol kaynak bulacaksınız. Gereken minerali elde ettikten sonra Mira'nın güçleri sizin olacak ki aralarında siege breaker'ların da olduğu mercenary birimlerden oluşan



küçük bir ordudan bahsediyoruz. Yine de dikkatli olun, kurulmuş siege tanklar eğer düşünmeden attack move verirseniz sizi paramparça eder. Tanklarınızı kurun, diğer rakipleri çekip yok edin, daha sonra tankları temizleyin. Bu noktada SCV de üretebileceğiniz için, siege breaker gibi dayanıklı birimleri tank ateşine yem olarak sunup sonra tamir edebilirsiniz. Bir noktada Orlan platformlardan birine nuke atacak, zaten size haber veriyor (nedense?), ordunuzu geri çekmeniz yeterli olacaktır.

Engine of Destruction

Oyunun ilginç görevlerden birisi de bu. Zira bölümün başrolündeki Tychus'u yönetemiyorsunuz, ancak dost olduğu için marine zırhındayken iyileştirip Odin'e girdiğinde tamir etmeniz mümkün. Bu bölümde açıkçası ihtiyacınız olan üç şey var. İlki, üssünüzün batı girişine benim tavsiyem bir iki turret ve bir iki siege tank yerleştirmek. Ben bunker'a iki marine, bir marauder bir de reaper koydum, istediğiniz gibi doldurabilirsiniz. Arada bir SCV yollayıp tamir ettiğiniz sürece oyun boyunca bu savunma yetecektir. İhtiyacınız olan ikinci şeyse Odin'e uçan birimlere karşı destek sağlamak. Oyunun başında verilen wraith'lerin yanı sıra, tavsiyem sağlam bir wraith ve viking gücü oluşturmanız. Hel's Angels ile anlaşmanız varsa onların iki grubunu da alın. İyi bir wraith-viking gücünüz olunca, Odin'in tek baş belası olan battlecruiser ve banshee'leri halledeceksiniz. Ayrıca achivement için yok etmeniz gereken Loki'nin de bir battlecruiser olduğunu düşünürsek, iki katı kazanacaksınız diyebiliriz. Odin gerisini kendi halledebilir, ancak hem bunun için, hem de diğer achivement için ihtiyacınız olan üçüncü ve son şey iki adet SCV'yi sürekli Odin'in peşinden tamir için götürmek. SCV'ler Odin'in arkasında oldukları sürece ne saldırıya uğrayacaklar ne de splash yiyecekler. Tavsiyem bir marine-marauder-medic grubunu da Odin'in arkasından getirip yoldaki kaynakları ve research için toplamanız gereken örnekleri onlarla toplamanız. Hem de Odin'in düşmanlardan temizlediği yerlerdeki binaları hallederler. Paranız yettiğince daha destek tabii ki çıkabilirsiniz, bölüm daha hızlı bitecektir.



Media Blitz

Tychus etrafı dağıtırken benim gibi salya akıttığınızı biliyorum. Sıra bizde! Gerçi o wtfpwnbbq nuke'u yok ama Odin yine de inanılmaz güçlü. Oyuna başladığınızda üç üssü incelerseniz, doğuda hafif birimlerin, kuzeyde ağır zırhlıların, batıdaysa hava birimlerinin olduğunu göreceksiniz. Bu üslerden en fazla ikisini yok edecek kadar vaktiniz olacak.



Hayatta kalanlar da süre bittikten sonra ara sıra üssünüze saldıracak. Benim tavsiyem kuzeyden başlayıp doğuya geçmeniz. Zira önceki bölümden hatırlayacağınız üzere Odin havaya karşı çok etkili değil ve çok fazla hasar alacaksınız. Üsleri yıkarken birimlerin size ancak saldırganlığınızı gördükten sonra saldıracaklarını hatırlatmak isterim. Bunu en güzel kuzeyde yerleşik siege tank'ler üstünde kullanabilirsiniz. Saldırmadan önce yanlarına gidin, böylece size vuramayacaklar. Başladığınız an güneyinizde olan kalabalık gruba ve üsleri yıkarken özellikle üretim binalarının yan yana olduğu noktalarda özel saldırınızı kullanmayı unutmayın. İlk saldırı sırasında sadece birimleri ve özellikle üretim binalarını yıksanız yeter, supply depot'lara falan vakit harcamayın. Bölümün ikinci fazı başladıktan sonra yine Odin'e destek olan bir grup SCV ile ortamı temizleyebilirsiniz. Bu sırada savunma kurmanız lazım. Kuzey üssünü almadıysanız savunmanız biraz daha güçlü olmalı zira siege tank'ler gelecek. Ancak kuzeyi yıktıysanız, doğudan gelen sinek-- yani reaper ve hellion'ları bir bunker ve bir-iki siege tank gözü kapalı alacaktır. Batıdan gelen banshee'leriyse missile turret'lar halleder. Üsleri yıktıktan sonra sağlam bir saldırı gücüyle tüm broadcast'leri yapın. Önerim, bir siege breaker'ı tam yeşil dairenin içine kurmanız. Böylece diğer birimleriniz saldırı için hareket etse de işlem hiç kesilmeyecektir. Bu arada gelen saldırılar üslerden gelmiyor, tüm düşmanları temizlediyseniz de aynı sayıda düşman karşınıza çıkacak, hazırlıklı olun.
Son olarak bu görevi bitirmeden önce yapmanız gereken küçük bir iş var. Haritanın güney doğusundaki üssün ardında bir yol göreceksiniz. Bu yoldan ilerlerseniz yolun sonunda bir Science Facility var. Sivil binası olarak görünüyor. Yere saldırabilen birimlerinizi seçtikten sonra A'ya basıp binayı tıklarsanız yine de saldıracaklardır. İçinden çıkan belgeleri alın. Tebrikler! Gizli bölümü açtınız. Bu bölümden sonra oynayabileceksiniz.



Piercing the Shroud (Gizli Görev)

StarCraft klasiği olan bir bina-içi görev (insan keşke daha fazla olaydı diyor oynayınca). Zaten lineer bir görev olduğundan sadece ipuçları şeklinde cümleler sıralayacağım. Öncelikle Raynor'ı tank olarak kullanmaktan çekinmeyin. Mikro yapıp gücü azalan askerlerinizi geri çekin ve medic'leri hep geride tutun. İlk kamerada sağdaki taretleri seçin, böylece firebat'lerin ateş etmek için yaklaşmaları gerekecek, bu sırada odaya girip temizleyin. İkinci kamerada istediğinizi salın, ancak zergling ya da zealot salarsanız odaya girerken dikkat edin, daha saldırmaya başlamamış olanlar peşinizden gelebilir. Silahlarınızı olabildiğince koruyun. ARES'e geldiğinizde anti armor seçmenizi tavsiye ederim, piyadeleri siz temizleyin, ARES hemen her aracı tek salvoda alıyor. Eğer feat of strength (gizli achievement türü diyebiliriz) almak isterseniz, ARES'i kullanmayın, plasma ve grenade kullanarak brutalisk'e kadar gelin ve ARES'i orada canlandırıp brutalisk'e onunla saldırın. Eğer ARES'i kullandıysanız, brutalisk achivement'ını istiyorsanız Raynor'la plazma kusmak en iyi seçenek. Diğer achivement'ı ve Protoss relic'lerini almak için yapacağınız şey gördüğünüz her deliğe girmek. Bölümün ikinci, "kaçış" fazı başladığında özel silahlarınızı artık çekinmeden kullanın. Sadece rift device'ları saklayın, onları malum arkadaş çok yaklaşınca kullanacaksınız. Kaç kişiyle bitirdiğiniz önemli değil, o yüzden kankamız yaklaşırken askerlerinizi gerekirse feda edip çok değerli birkaç saniye kazanabilirsiniz. Kankamız bizi ilk kovalamaya başladıktan sonra (yığıntıları yıkıp) uzunca bir kovalamacadan sonra yok olacak. Burada geriye gidebilirsiniz kaçarken alamadığınız olduysa. Daha sonra bir odanın kenarında duran rift device'ı aldığınız gibi dibinizde belirecek, aman dikkat. Son olarak, destek kuvvet olarak ne çağırdığınız size kalmış, ben marauder ya da marine-medic tercih ediyorum koridorlarda daha az sayıyla hareket etmek için ama 8 marine de tabii korkunç bir saldırı gücü demek.



Final Görevleri

Gates of Hell

Dikkat! Bu görev ve sonrası Char'da geçiyor ve bundan sonra geri dönme şansınız olmayacak. Bunun anlamı, tüm görevleri (Zeratul'un kristali dâhil) yapmak istiyorsanız, onları yapmak için son şansınız. Göründüğünden kolay olan görevler serisinin son üyesiyle karşı karşıyayız. Yapmanız gereken ilk iş yerinizi sağlamlaştırmak. Benim kurduğum savunma, başlangıç üssünün iki tarafına ikişer bunker ve siege tank ve serpiştirilmiş perdition tower ve missile turret'lar. İsterseniz mind control ya da psi distruptor ekleyebilirsiniz ama ben ihtiyaç duymadım.

Yapmanız gereken şey başta kurulup ordu toplamak. Supply derdiniz yok ve çok uzun süre geçmeden üssünüze getirebileceğiniz bir starport ve bir factory'niz olacak. O yüzden başta savunma kurup barracks'tan birim üretmek daha iyi bir fikir gibi duruyor. Drop-pod'lar düşmeye başlayınca medic'lerle destekli piyadelerinizi alın ve yolu temizleyerek adamları kurtarın. Yapabileceğiniz bir şey, bir iki askerle yolda duran düşmanları tanklara doğru çekmek. Pod'ların düştüğü alanları biraz gezmeyi unutmayın, etraflarında bir spore cannon olması olası. 3. pod vulture'lar ve bir factory düşürecek. Bu noktada yoldaki sunken ve hydra'ları temizleyebilirsiniz ama daha kolayı bir numaraya başvurmak: Viking. Hydra'ları piyadelerle tanklarınıza çekip yok ettikten sonra, Viking mercenary'leri spine crawler'ların üstünden uçurup vulture'ların yanına indirin. Factory ve viking'leri havaya kaldırıp üsse getirin. Vulture'larda minimum kayıp vermek için harekete geçerken crawler'ların saldırı mesafesine mayın koyabilirsiniz. Bu arada üssünüzün güney doğusunda bir spore cannon var, bölgeyi bir piyade ekibiyle temizleyin, bir SCV bir de tank getirin ve buraya bir bunker, bir turret, bir de command center kurun. Hemen güneyinize starport ve birkaç uçan birim inecek, onları da viking'lerle inip kendinize çektikten sonra üsse getirin. Son dört drop-pod ikili gelecekler. Bunun için ben iki tarafa da bir ya da iki viking yolladım ve indirdim.

Achivement için adamların yanına bir yer birimi getirmeniz yeterli. Eğer adamları kurtarmak istiyorsanız içinde en az bir yer birimi olan bir medivac ya da daha iyisi hercules getirip, adamların yanına boşaltıp sonra hepsini yükleyip kaçmayı deneyebilirsiniz. Ancak bazı yerlerde mutalisk ve hydralisk saldırısına uğrayacağınızdan hüsranla sonlanabilir (hercules getirdiyseniz sorun olmayacaktır). Böylece pod achivement'ını almış olduk. Yeterli orduya ulaştığınızda Warfield'ın düşüşünü izleyeceğiz. Korkmanıza gerek yok, Warfield'a hiçbir şey olmuyor.




Evet evet, o gördüğünüz Brood Lord ve Mutalisk'ler bana ait. Hive Mind Emulator sayesinde son bölüm kat kat kolaylaşıyor.

Bu noktada artık keyfinize kalmış. İster sağlam bir yer ordusu yapıp güneyden (2. command center) siege kura kura ilerleyebilirsiniz. Eğer Protoss araştırmasından piyadeleri drop pod'la indirmeyi seçtiyseniz, Warfield'ın yanına istediğiniz kadar adam yollayabilirsiniz (bkz. ghost/spectre + nuke). Başka bir seçenek hava ordusuyla direk nydus worm'lara kadar gitmek. Son olarak bir hercules'i doldurup nydus'larla üssünüz arasındaki "dağlara" indirmeler yaparak o yolu temizlemek ve Warfield'ın sıkıştığı köşeye istediğiniz sayıda ve türde adam getirmek. Eğer achivement'ı istiyorsanız haritayı dikkatlice tarayıp tüm spore cannon'ları almayı unutmayın. Çok fazla mineral olmadığından bir noktadan sonra MULE anlamsız olacağından 2 CC ile tüm haritayı rahatça gözleyebilirsiniz.

Belly of the Beast vs. Shatter the Sky

Evet, bu noktada bir seçim yapmanız gerekecek. Tavsiyem bir save alıp iki görevi de görmek. Lakin fazla zorlanmadan bitirmek istiyorsanız, kesinlikle Shatter the Sky'ı seçmelisiniz. Böylece mutalisk ve en önemlisi brood lord'lar ortadan kalkacak. Brood lord'un bu kadar bela olmasının sebebi, çok uzun mesafeden saldırması. Nydus worm'ler de başa bela değil mi? Pek tabi öyle, ancak başa çıkması çok daha kolay. Öte yandan sakın ola StS'yi oynayıp BotB'ı bir kenara atmayın. BotB oyunun en keyifli ve en eğlenceli görevlerinden. Gelin bakalım.

Belly of the Beast

Kontrol edeceğiniz birimleri sayıyorum: Jim Raynor (vuhuu!), Tychus Findlay (hobaa!), Swann (ohaa!) ve Stetmann (hurra!). Herkesin bir özel gücü var. Raynor'un quake rail gun'ı tadında delip geçen bir silahı (şu kocaman sniper), Tychus'un bombaları, Swann'ın kurabildiği bir perdition turret'i ve son olarak Stetmann'ın heal yeteneği. Bunlara ek olarak



Warfield aslında delikanlı adam, bakmayın Mengsk kafasını karıştırmış.

Raynor küçük çaplı bir sensor tower gibi çalışıyor, etrafındaki birimleri görebiliyoruz. Bu görev hakkında çok bir şey söylemek istemiyorum aslında. Birkaç ipucu vereyim. Özelliklerin hepsi fark edeceğiniz üzere ayrı bir durumda iyi. Mesela sıra şeklinde giden düşmanlara şüphesiz Raynor'ın mermileri kullanılmalı. Toparlak olmuş gelenlere Tychus'un bombaları atılmalı ve tutulması gereken bir nokta varsa oraya Swann perdition'ı kurmalı. Göreceğiniz üzere spine crawler'ları tek hamlede öldürebiliyorsunuz (Raynor veya Tychus) bunu da göz önünde bulundurun. Reinforcement'ları almaya çalışın ama ölürlerse de gerçekten sorun değil, dört kahramanımız bu bölümü tamamlamaya yeter de artar bile. Son kapışmada Queen her belirdiğinde Tychus ve Raynor'un özelliklerini kullanmayı unutmayın. Alana attığı stun'dan korkmayın, mümkünse dördüncü belirişinde Flaming Betty hazır olsun, siz stun'lıyken biraz tanklar.

Achivementlara gelince, hiçbir hero'nun incapacitate olmaması (evet ölmüyorlar, düşüyorlar) için yapmanız gereken en önemli şey sıkıştırmamak. Kaçabildiğiniz sürece sorun yok. Diğer achive için ben infested terran'lı bölgeyi kullandım. Uzunca bir koridordan ilerledikten sonra kocaman bir açıklığa çıkılıyor, işte o koridorda iyice geri gittim, sonra gelirlerken tüm koridorun yarısını uçurdum bir atışla, keyifliydi. Kanımca bölümün zorlu olan iki kısmı var, birisi son savaş, diğeri de sürekli nydus worm'lerden düşman gelirken ilerleyip worm'leri öldürmeye çalıştığınız kısım. Orası için tavsiyem hero'larınızın özelliklerini yakın zamanlarda kullanarak katliam yapmak. Son savaştan sonra küçük bir kaçış yapacaksınız ve sıra son bölüme gelecek.



Shatter the Sky

Bana biraz Brood War'da yeni Overmind'ı medic'lerle yatıştırdığımız bölümü hatırlattı. Dört platform var. Platformlardan doğudaki havaya karşı, batıdaki yere karşı daha iyi. En yakındaki oldukça zayıfken en uçtaki dengeli savunmaya sahip. Zayıf üssü almak oldukça kolay, isterseniz bir banshee-viking ikilisi (viking'ler overseer'ları patlatacak), isterseniz başta verilen battlecruiser ile, hatta isterseniz bir yer ordusuyla da gidebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken nokta, tünel çıkış binalarına yaklaşırsanız içinden mutalisk'lerin çıkacağı. Soğutucuyu yok etmenizle birlikte zincirleme reaksiyon başlayacak, birimlerinizi platformdan çekin. Ara video sonunda platformdaki tüm Zerg birimleri silinecek ve geriye biraz kaynak bırakacaklar. Bu arada iki tane expansion potansiyeliniz var, ancak korumanız gerekecek aklınızda bulunsun. Brood lord, corruptor, hydralisk ve infestor saldırabilecek birimler arasında. Kanımca ikinci hedef olarak yere karşı savunmalı olan batı üssü ideal aday. Battlecruiser belki tek başına bile alabilir ama yanına birkaç banshee verirseniz garanti olur. Yapmanız gereken şey hydralisk'leri öldürüp geri kalan her şeyi görmezden gelmek. İkinci reaktörü yok ettikten sonra… LEVIATHAN gelecek! Aslı ne düşünür bilmiyorum ama bu çirkin suratsız şeyin açıklamasında "scourge tükürür ve mutalisk püskürtür" yazıyor ve hiç dost canlısı değil! Tüm o büyüklüğüne rağmen bir grup battlecruiser ve yaklaşık bir düzine viking ile sorunsuz halledebilirsiniz. Burada başınıza gelebilecek çok büyük bir talihsizlik (tabii ki bana oldu), tam leviathan'a saldırmaya karar vermişken platformdaki Zerg'ün corruptor ve mutalisk'lerden oluşan bir grubu saldırıya yollaması ve iki tarafın arasında kalıp paramparça olmak. O yüzden leviathan'a saldırmadan



önce belki bir saldırı gelmesini beklemek iyi bir fikir olabilir. Bu kapışmalardan sonra sevdiğini anti yer-anti hava kombosunu çekin (goli-marauder, viking-siege ya da ortaya karışık) ve güneybatıdaki üsse girin. Bu platformu da uçurduktan sonra kayıplarınızı tazeleyin ve elinizde ne varsa son platforma yollayın ve son bölüme hazırlanın.

All-In

Yüzdük yüzdük kuyruğuna geldik. Okkalı bir StarCraft finali var karşımızda. Öncelikle yerinizden adım atmayı düşünmeyin, bu bölüm tam bir savunma bölümü. Her halükarda yerden hatırı sayılır saldırılar alacaksınız. Bunun anlamını biliyorsunuz: Siege tank! Ve tabii klasik olarak bunker'lar. Bundan sonra bir önceki bölüme göre her şey değişebilir:

Nydus'ları iptal ettiyseniz, havayla derdiniz olacak. Sağlam bir viking kuvveti, biraz battlecruiser ve genel olarak havaya güçlü olacak birimler isteyeceksiniz. Savunma kurarken üssünüzün gerisini ihmal etmeyin, arada bir arkadan bir grup mutalisk işçilerinizin oraya saldıracak. Hava birimlerine karşı birkaç seçeneğiniz var. Birisi, Hive Mind Emulator kullanarak olabildiğince brood lord ve mutalisk ele geçirip kendiniz için kullanmak. Brood lord'lar hem Kerrigan'lara hem diğer birimlere karşı etkili olacaktır. Başka bir alternatif savunmanızı artifact'e yakın ve üssünüzün etrafına kurup, yaklaşan brood lord'ları ghost'larınızla avlamak (ve mutalisk'leri öldürmek, enerjiniz varsa snipe da kullanabilirsiniz).



Kerrigan geldiğinde hem biraz hasar vermek hem de harcanabilir bir grup olarak bir avuç marine'in arkasından snipe spam'leyebilirsiniz. Spectre'leri de kullanabilirsiniz ki stun'ları da olduğundan yine etkili olacaklardır. Bunların dışında küçük bir sürpiz var: Leviathan! Evet, hava birimlerini hallettiğiniz bölümde çıkan. Ama biraz daha tehlikeli. Artifact'i kullandığınızda HP'sinin 1/3'ünü kaybedecek, kullanmak iyi fikir olabilir. Leviathan'ı öldürmezseniz çok daha fazla mutaliskle savaşmanız gerekecek. Öldürmek isterseniz, sağlam sayıda viking'e ihtiyacınız var ve muhtemelen savaşırken ek kuvvete de ihtiyacınız olacak.

Eğer hava birimlerini iptal ettiyseniz işiniz çok daha kolay. Bir kere leviathan derdiniz olmayacak. Savunmanızı yine binalarınıza yakın kurarsanız, işiniz daha kolay olur (zira Zerg öncelikle rampadan artifact'e ulaşmaya çalışacak). Basitçe siege tank spam'leyin ve duvar kurun. Bu duvar için bunker dışında eğer aldıysanız planetary fortress'ları da kullanabilirsiniz. Ek olarak yaklaşık 10 tane banshee'yi hazırda bekletmeniz gerekecek, zira nydus'lar bazen siege mesafesinin dışında olacaklar, üssünüzün ve duvarın içinde. Yeterli savunmaya ulaştıktan sonra bir küçük bir de büyük sorununuz olacak: Küçük sorun, bir noktada üssünüze dolup birim getirecek olan overlord'lar, ki bunları etrafa turret dikip banshee'lerin yanına biraz viking ekleyerek halledebilirsiniz. Büyük sorun? Tabi ki Kerrigan. Kerrigan'la uğraşmak için siege tank'leriniz yardımcı olacaksa da, ek bir kuvvet gerçekten iyi bir fikir. Banshee'ler işinizi görecektir, Ghost, spectre, thor, battlecruiser gibi tek hamlede yüksek hasar veren özelliklere sahip birimler de.



Achivement'lara gelince; normalde oynuyorsanız artifact'i her dolduğunda kullanarak 150 kill'i rahat alabilirsiniz. Hard'da oynarken tavsiyem nydus'larla savaşıyorsanız bölümün sonunu beklemeniz (işin cılkı çıkıp bilgisayar masanızdan bile nydus fırlayacak hale geliyor). Eğer hava birimleriyle savaşıyorsanız muhtemelen leviathan geldiğinde kullanmak isteyeceksiniz. İki durumda da, Kerrigan'ın da ortada olması işinizi kolaylaştıracaktır.

Tebrikler! Starcraft 2'nin ilk senaryosunu başarıyla tamamladınız. Bir sonraki efsanede görüşmek üzere!

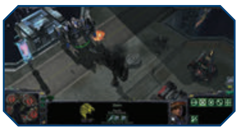
EASTER EGG'LER

Blizzard oyunları mükemmel olmalarının yanı sıra akıllıca yerleştirilmiş göndermeler ve easter egg'leriyle de meşhurdur aynı zamanda. Normal oynarken birçoğunu fark etmeseniz de biraz eşelediğinizde oyunun her yerine gizlenmiş ufak ama gülümseten sürprizler görmek mümkün. Hepsini bulamasak da gözümüze çarpan ve hoşumuza giden easter egg'lerden bazılarını paylaşalım istedik.



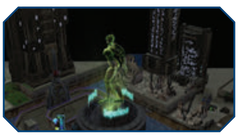
1- Marines, Transform and RollOut!

İlk bölümde ikinci ya da üçüncü Dominion billboard'unu gördüğünüzde kamerayı biraz sağa kaydırdığınızda kırmızı-mavili renklere sahip bir tır göreceksiniz. İlk önce bir "acaba?" desek de plakasının OPTIM-S1 olduğunu görünce bunun Autobot'ların lideri Optimus Prime'a bir gönderme olduğundan iyice emin olduk. Bize Dominion güçlerine karşı yardım etmedi ama olsun, biz yine de onu gördüğümüze çok sevindik!



2- Yine mi Lost?

Artık her yeni çıkan oyunda bir adet Hatch kapağıyla Lost'a gönderme yapmak moda oldu biliyorsunuz. StarCraft II de bu konuda eksik kalmıyor, hatta Media Blitz bölümündeki Hatch'in yanına meşhur Siyah Duman'ı da ekleyerek bu göndermeyi bir adım daha ileri taşıyor.



3- Night Elf dansı:

Hyperion Cantina'da sol üst köşede dans eden dişi Night Elf hologramının World of Warcraft oyuncularının gözünden kaçmadığına eminim. Ama asıl Moebius Factor bölümünün girişinde binalardan birinin üstündeki Night Elf dansçısının hologramını yakaladınız mı acaba?

4- Lord of Terror:

Tosh'tan aldığımız ilk görev olan "The Devil's Playground" gerçekten cehennem gibi bir bölümdü. Haritanın belli aralıklarla lavlarla kaplanması bu cehennem hissini daha da destekliyordu. Ama hiçbirimiz haritanın sağ alt tarafındaki adalardan birindeki Mini Diablo'yu görene kadar bu bölümün gerçekten cehennem olduğunu fark edememiştik.

5- Hyperion'daki Nova:

İptal edilen aksiyon oyunu StarCraft: Ghost'un ana karakteri Nova'yla oyunda pek de dostça olmayan koşullarda karşılaştığımızı hatırlarsınız. Eğer seçim sırasında Tosh yerine Nova'yı tercih ederseniz üretebildiğiniz üniteler listesine ghost'lar da ekleniyor. Bu görevi yaptıktan sonra armory'de yeterince uzun süre kalırsanız yığın halindeki kutuların arasında cloak'tan çıkıp görünür hale gelip sonra tekrar kaybolan Nova'yı fark etmeniz olası. Sırf bu yüzden bile Tosh'u gemiden sepetleyesim gelmedi desem yalan olur.

6- Tauren Marine:

Çeşitli görevler sırasında haritanın en ücra köşelerinde gizlenmiş bir kabin ve bir Tauren Marine göreceksiniz (ilki Zero Hour'da). Bu kabine her tıkladığınızda üçten geriye doğru geri sayım çıkacak ve geri sayım bittiğinde "Secret found!" mesajıyla birlikte kabin birden havalanacak! Ama işin asıl ilginç kısmı Hyperion'a döndüğünüzde armory ya da bridge kısmında arka planda uzayda yolculuk yapan (?!) bu kabini görebilecek olmanız!

7- Grunty the Murloc:

Gizli görev Piercing the Shroud'u açtığınızda orada yine World of Warcraft oynayanların hemen tanıyacağı başka bir simayla karşılaşıyoruz: Grunty, Murloc Marine. Brutalisk'in olduğu odadan önce Matt'in bize bir drop-pod ile destek yolladığı yerden dışarı çıkıp kuzeye doğru ilerleyebildiğiniz kadar ilerleyin. Sol çaprazınızda bir kraterin üzerinde sağa sola ateş eden Grunty'yi gözden kaçırmanız imkânsız.

8- Dance dance dance:

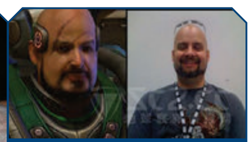
DVO'larda çeşitli karakter "emote"larına yabancı değiliz. Peki ya StarCraft II'de? Hiç bir marine'i seçip /dance komutunu vermeyi denediniz mi? Denemelisiniz. Hatta sadece marine'ler üzerinde değil marauder, thor, zealot, high templar, zergling, mutalisk ve ultralisk'ler üzerinde de denemelisiniz. O da kesmediyse bir de /cheer deneyin bakalım.

9- StarCraft II Casting Ajansı mı?

Buna ben yorum yapmıyorum, zira bu resimler her şeyi gayet güzel açıklıyor:



Chris Metzen, Blizzard Yaratıcı Gelişim Başkan Yardımcısı



Dustin Browder, StarCraft II Lead Designer



10- M. Koiter:

Ve belki de en anlamlı gönderme. Char'da çıkan bir ara videoda Raynor'ın ölü bir marine'den üzerinde "M. Koiter" yazılı bir künye aldığını görüyoruz. Michel Koiter, Blizzard çizerlerinden oluşan Sons of Storm adlı grubun bir parçasıydı. 18 Mart 2004'te, daha 19 yaşındayken kalp yetersizliği yüzünden hayatını kaybettiğinden beri Blizzard oyunlarında çeşitli easter egg'lerle anılıyor (daha önce de World of Warcraft'taki Barrens bölgesinde Koiter'e ithafen bir Shrine yaratılmıştı). Blizzard'ın böyle genç yaşta yitip gitmiş bir yeteneği bu şekilde onurlandırması gerçekten hoş bir davranış.

GENEL STRATEJİ VE TAKTİKLER

StarCraft II, izinden gittiği ilk oyun gibi oldukça derin bir stratejik ve taktiksel yapıya sahip. Temelleri öğrenmek zor olmasa da, iyi bir oyuncu olma yolunda birçok konuda ustalaşmanız gerekecek. Bu bölümde seçtiğiniz ırktan bağımsız olarak öğrenmeniz gerekenlere değineceğiz. Bu kısım özellikle SC2'ye yeni başlamış arkadaşlar için yararlı olacaktır. Daha fazla uzatmadan, temel kurallarla başlıyorum:

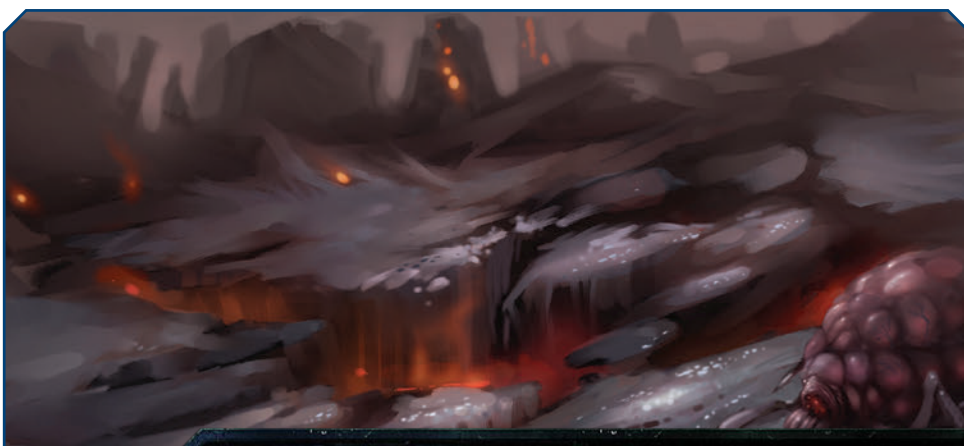


> Sürekli işçi üretin. Özellikle Protoss ve Terran ırkları için, sürekli işçi üretmek çok önemli. Zerg olarak da işçi sayınızı artırmak isteyeceksiniz, ancak Zerg'ün üretim anlayışı biraz daha farklı, ona Zerg kısmında değineceğiz. Genel olarak mineral başına 2-3, gaz başına 3 işçi isteyeceksiniz. Bundan sonra da işçi basmaya devam ederseniz, expansion çıktığınızda işçilerin bir kısmını buraya transfer edip iki tarafta işçi basarak hızlıca kaynak akışını artırabilirsiniz.

> Kaynaklarınızı sürekli harcayın. Üstteki kuralı uygularsanız, oldukça iyi bir kaynak akışınız olacaktır. SC2 bazı RTS'lerin aksine "son gelen birim en güçlüdür" kuralını uygulamıyor. Tamam, bir battlecruiser bir marine'den pek tabii kat kat güçlü. Ancak her birimin kendine has bir yeri var ve eğer rakibiniz üssünüzü gözlerken yeterince savunmanız olmadığını görürse saldırmaktan çekinmeyecektir. O yüzden sürekli birim üretmeniz gerekli. Bunu yaparken şuurlu davranmak önemli tabii, sırf üretmek için üretebildiğiniz her şeyi üretmekten bahsetmiyorum. Ancak kaynaklarınızı ideal olarak 300'ün altında tutmanız en iyisidir. Bunun için, örneğin bir barracks yapıp 4 tane birimi 4x birim süresi kadar sürede çıkarmak yerine, ek olarak 1-2 barracks daha yapıp, 4 birimi 1-2 birim süresinde çıkarmanız çok daha hayırlı olacaktır.

> Sıraya üretim koymayın. Üstteki örnekteki bir binada 4 birim, SC2 için çok kötü bir fikirdir. Zira hem birimlerin çıkışı gecikir, hem de bu sırada kullanabileceğiniz kaynaklar "havada" kalır. Örneğin ana binanızda 3 tane SCV sıraya koydunuz, o sırada bir de supply depot yapmak istiyorsunuz, çünkü ikinci SCV'den sonra bloklanacaksınız. Bu durumda sırada bekleyen SCV'lere ayırmış olduğunuz 100 mineral, supply depot için kullanılabilirdi. Daha iyi bir seçim, ikisini iptal etmek, supply depot'u yapmaya başlamak ve bu sırada gelen kaynaklarla (çünkü işçi basıyoruz), ilk SCV bitince ikinciye başlamak olacaktır. Aynı şekilde sırada bekleyen çok üretim olmaması için, üretim bina sayınızı yükseltmek iyi bir fikir olabilir, özellikle bir binadan çıkan birim(ler)den çokça üretmeyi düşünüyorsanız.

> Düşmanınızı gözlemeye erkenden başlayın ve devam edin. Bunun ne kadar önemli olduğunu vurgula vurgula bitmez. Örneğin ben bir sürü marine basmaya karar verdim. Düşmanımı hiç gözlemiyorum ve marine delisi oluyorum. Düşmanımsa beni gözlüyor ve marine ürettiğimi görünce hızlıca colossus yapıyor (colossus, marine'lere karşı inanılmaz



etkili bir birim). Ben düşmanımı hala izlemediğim için, kendime güvenir bir şekilde marine ordumla ilerliyorum. Rakibimin observer'ı kafamda durduğu için tam olarak ne zaman ve nereden geleceğimi biliyor. Uygun bir yere pusu kuruyor ve colossus'larıyla tüm ordumu yok ediyor. Eğer rakibinizi gözlemezseniz, başınıza gelmesi son derece olası.

> Harita kontrolünü ele geçirin. Harita kontrolü aslında çok kesin bir ifade değil ama genel olarak rakibinizi gözlemenin yanı sıra haritada neler olup bittiğini sürekli kontrol edip mümkün surette rakibinizin hareketlerini izleyip yönlendirmek diye özetleyebiliriz sanırım. Örneğin Zerg olarak hızı artırılmış zergling'lerle haritada deli danalar gibi koşturup, oraya buraya giden harrasment birimlerini, gözcüleri ya da işçileri yakalayabilir, zergling'leri düşman üssünün dışında dolaştırarak rakibinizin dışarı çıkmadan önce iki kere düşünmesini sağlayabilirsiniz. Yararı mı nedir? Üstteki örneğe benziyor aslında. Rakibinizin ne yaptığını ve ne yapmadığını bilirseniz, çok daha rahat ve isabetli karar verirsiniz.

> Bilgilenin: Oyundaki birimleri, özelliklerini ve ırkların detaylarını öğrenin. Terran oynuyor olabilirsiniz, ancak Protoss binalarının pylon'suz çalışmadığını bilmiyorsanız, hangi binadan hangi birimlerin çıktığını bilmiyorsanız, bu sizin için büyük bir dezavantaj olacaktır. Açın yapay zekâya karşı bir oyun, deneyin rahat rahat. Zira oyunun en önemli kısmı olan rakibi izleme ve gözleme kısmı, eğer rakibin ırkını ve birimlerini bilmiyorsanız, hiçbir işe yaramayacaktır.

Bu temel kuralların yanı sıra şöyle bir dizi ipucu sıralayayım:

> Harrasment önemli bir konu. Türkçe karşılık olarak "rahatsız etmek" diyebiliriz sanırım. Reaper ya da zergling gibi hızlı birimlerle gidip işçi öldürmek, banshee ya da dark templar gibi görünmez birimlerle işçi ya da binalara saldırmak… Tabii bu işlem sırasında kendi ekonominizi unutmayın.

> Irkınızın makro yeteneklerini kesinlikle unutmayın. Chrono boost kullanan bir protoss'la kullanmayan arasında tahmin edeceğinizden daha büyük fark olacaktır.

> Mikro kontrol de unutulmaması gereken bir özellik. Örneğin bir grup marauder'a karşı bir grup zealot'un savaştığını düşünelim. Eğer saldırı verip bıraktıysanız, belki zealot'lar savaşı alacaktır. Ama marauder'lar vur kaç yaparsa şansları oldukça artacaktır, belki kayıp bile vermeden kazanabilirler.

> Ne yapacağınıza karar verin ama inatçı olmayın. Oyuna başlamadan önce stratejinize karar verin. Örneğin "erkenden void ray yapacağım" ya da "2 warpgate 1 robotics yapıp stalker-zealot-immortal yapacağım" gibi. Ama mesela void ray yapmayı düşünürken rakibin çok sayıda marine yaptığını fark ettiniz. Bu durumda stratejinizi ya değiştirmeli (belki colossus gidersiniz) ya da geliştirmelisiniz (mesela void ray'lerle işçilere saldıracaksanız, saldırıdan önce dikkat dağıtacak bir saldırıyı üssün diğer tarafına yapmak gibi).

> Rakibinizin sizi gözlemesine izin vermeyin. İdeal şartlarda siz onun ne yaptığını bilmelisiniz, o sizi bilmemeli. Öte yandan rakibiniz sizi izliyorsa bunu kullanmanız mümkün. Örneğin hızlıca atılan bir tech lab genelde



reaper demektir, bu da Protoss bir rakibi bir stalker çıkarmaya iter. Oysa siz stalker'a karşı etkili olan marauder yapabilirsiniz. Çok basit ve küçük bir örnek oldu ama bunu daha büyük çapta düşünmeniz mümkün. Belli bir birim kombosuyla saldırıp, rakibinizi o birimlere karşı birim üretmeye zorlayıp, sonra aynı birimlere devam etmek yerine, rakibinizin çıkardığı birimlere karşı etkili olacak birimler çıkarmak, iyi bir strateji olabilir.

> Sadece gerekli olanı yapın, yaptığınızı kullanın. Klasik bir acemi hatası, her binadan yapmaktır. Ama eğer, atıyorum, siege tank ve thor gidecekseniz, fusion core ya da ghost academy yapmanıza gerek yok. Rakibinizle eşit ekonomide olduğunuzu düşünün. İkiniz de belli bir noktada 1000'er kaynak aldınız diyelim. Eğer siz bunun 300'ünü kullanmayacağınız binalara verirseniz, 1000'lik düşman ordusuna karşı 700'lük bir ordunuz olur. Bir de eğer bir şeyler yaptıysanız kullanın. Mutalisk çıktıysanız, boş boş bırakmayın, gidin rakibinizi rahatsız edin. Genel stratejinizi değiştirseniz de, birimlerin boşta durmasından iyidir.

> Bir gözünüz hep supply sınırında olsun. Sınıra ulaşmadan overlord/suppy depot/pylon yapın ki kesintisiz üretim yapabilesiniz.

> Ordunuzda kaynak dengesi kurmaya çalışın. Örneğin mutalisk basan bir Zerg'ün her zaman mineral fazlası olacaktır. Bu fazlalıkla zergling basabilir ya da expo çıkabilirsiniz, ancak boşta bırakmayın.

> Minimap'i kullanın. Minimap'i sürekli kontrol etmeye alışın. Böylece minimap'ten düşman birimlerini görmek, saldırı mesajını duyduktan sonra görmeye göre çok daha hızlı tepki vermenizi sağlar. Özellikle Xel'Naga tower, observer veya creep tumor gibi çaktırmadan görüş sağlayan birimlerle çok önemli bilgiler elde edebilirsiniz (hareket halindeki düşman ordusu, expo almaya giden işçi gibi).

> "Cliff" ya da "high ground" diye geçen yüksek bölgeleri lehinize kullanın. SC1'in aksine, SC2'de rakibiniz eğer sizi göremiyorsa yüksek alana ateş edemez. Aynı şekilde yüksek bölge size karşı kullanılıyorsa yanınızda uçan bir birim bulundurun ya da bir şekilde yukarıyı görmeye çalışın (colossus yükseklik farkı gözetmez, unutmayın). Benzer şekilde haritalarda bulunan çalı ve dumanlar da arkalarının görülmemesini sağlıyorlar. Bunu avantajınıza kullanın (örneğin baneling ya da zealot gibi yakın mesafe birimleriyle tuzak kurabilirsiniz ya da örneğin creep tumor ile arka tarafı görebilirsiniz).

> Klavyenizi aktif kullanın. Birimlerin özellikleri için gereken kısayolları, binaların üretim kısayollarını öğrenin. Ne kadar hızlı fare kullanırsanız kullanın, aynı anda bir yeri tıklayabilirsiniz, klavye işin içine girince aynı anda pek çok işlemi hızlıca gerçekleştirmeniz mümkün olur. Birimlerinizi CTRL ve 1-0 arası rakamlarla gruplara atayabilirsiniz, aynı şekilde binalarınızı da. Üretim binalarınızı böyle atarsanız, adamlarınızı savaşa götürürken bir yandan adam üretmeye devam edebilirsiniz.

> Odaklanın ama kendinizi kaybetmeyin. Mikro ya da makrodan birine odaklanıp diğerini unutmayın. Savaş anında pek tabii mikro yapacaksınız, ancak sakin bulduğunuz anlarda üssünüzde birim üretmeyi ve supply seviyenizi artırmayı unutmayın. Örneğin rakibe saldırdığınız zamanlar, yeni bir expansion almak için çok iyi zamanlardır, bu avantajdan yararlanın.

> Rakibiniz üssüne kapanıp savunmada kalıyorsa (turtle) saldırmaya çalışmak yerine iki şey yapabilirsiniz: Birincisi tabii ki ne yaptığını görmeye çalışmak, ikincisi de expansion alıp ekonominizi güçlendirmek. Böylece rakibinizin ürettiği birimlere karşı koyabilecek birimlerden ve daha fazla sayıda yaratıp rakibinizi alt edebilir, elinizdeki ordular birbirini yok etse bile ekonomik üstünlükle onu alt edebilirsiniz.

> Ekonomik avantajınızı iyi kullanın. Harrasment yaptıktan sonra ya da daha fazla expansion'ınız varsa aceleci davranmayın. Gücünüzü artırın, exp aldıysanız onu iyice kurun. Rakibinizin hareketlerini ve haritayı yeterince iyi kontrole alırsanız, rakibinizin eli kolu zaten bağlanacaktır. Ekonomik avantajınızdan yararlanıp çok daha güçlü bir kuvvetle oyunu alabilecekken, sabırsız davranıp daha küçük bir kuvveti kaybederseniz, ekonomik avantajınız dezavantaja dönebilir.

> Rally/waypoint kullanmayı unutmayın. SC1'in aksine, ana binalarınızın rally point'i minerale ya da gaza verirseniz, çıkan tüm birimler otomatik mineral çıkarmaya başlayacaktır. RP vermek için bina seçiliyken istediğiniz yeri sağ tıklamanız yeterli, eğer iptal etmek isterseniz binayı tıklayın. Yapabileceğiniz başka bir numara, shift'e basılı tutarak birden fazla komut verebilmeniz. Örneğin bir barracks'tan çıkan tüm birimlerinizin düşman üssüne yakın bir yere gitmesini istiyorsunuz ama düz bir çizgi çekince düşman kontrolündeki Xel'Naga kulesinin görüş alanına girecek. Bu durumda binayı seçip shift'e basılı tutarak kulenin görüş alanının etrafından dolaşan bir yol kurabilirsiniz. Çıkan birimler bu yolu takip edecektir. Başka bir yöntem, bir birimi tıklamak, böylece yeni birimler hedef birim neredeyse oraya gideceklerdir. Shift ile ardı ardına komut vermeyi normalde de kullanabilirsiniz, örneğin baştaki işçinizle bir supply depot kurup, sonra platformunuzun karanlık köşesine sonra minerale tıklarsanız, sırasıyla binayı kurup, ilgili yere hareket edip minerale dönecektir. Birimler bu komutları zekice yerine getiriyor, mesela 5 marine seçiliyken shift ile önce bunker'ı sonra başka bir yeri tıklarsanız, 4 marine bunker'a girip 5.si sığmayacağını bildiği için doğrudan ikinci komuta geçecektir.

Son olarak birkaç ipucu da meta konularda vermek istedim. Yine özellikle yeni başlayanlar için yardımcı olacağını sanıyorum.

> Oyunlarınızı izleyin. Kazandığınız oyunları da, kaybettiklerinizi de izleyin. Niye kaybettiğinizi ve niye kazandığınızı anlamaya çalışın.

> Başka oyunlar izleyin. İnternet üzerinden replay bulabileceğiniz pek çok site var, birkaç tanesini sıralayayım:
http://screplays.com/
http://www.gamereplays.org/starcraft2/replays.php?game=33
http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=139013

> Replay izlemenin çok güzel bir yolu da "commentator" dediğimiz sunucuları dinlemek. Tabii biraz İngilizce gerektiriyor ama en kötü ihtimalle bir replay izlemiş olursunuz. Birkaç commentator'ın YouTube isimleri: HDStarcraft, day9tv, HuskyStarcraft, PsyStarcraft, TotalHalibut (I suck at Starcraft serisi yeni başlayan oyuncular için gerçekten çok iyi).

> Kaybetmekten ve düşük lige girmekten korkmayın. Practice League oyuna alışmak için fena değildir, ancak o kayalar olmadan oynanan oyunlar gerçekten çok farklı oluyor. Merak etmeyin, her oyuncunun hem maç alacağı hem maç vereceği oyuncular var battle.net'te. Yeni oyuncuların başına gelebilecek en iyi şey kaybedip düşük lige girmektir. Böylece seviyenizde oyuncularla oynayabilir ve kendinizi geliştirebilirsiniz.

> Çekişmeye dayanan tüm oyunlarda olduğu gibi, akıl oyunlarına önem verin. Unutmayın, rakibiniz de insan ve muhtemelen sizin seviyenize yakın. Kafanızı karıştıracak ve sizi gerecek durumlar muhtemelen onu da gerecektir. İki yerden saldırmak, çok etkili olmasa da rakibi rahatsız edecek işler yapmak rakibinizi hataya sürükleyebilir. Ya da birimlerinizin bir kısmını saklayıp çok daha basit bir güçle saldırmak, onu bir rahatlık hissine götürebilir. Bunları da aklınızda bulundurun.





Protoss Rehberi

Predator, Star Trek ve ışın kılıçları bir arada olsaydı sizce ne olurdu? Tabii ki Protoss! O zaman sizi "En Taro Tassadar!" diye selamlayabilirim. Protoss, StarCraft evrenindeki en gizemli ve teknolojik ırk olarak ortaya çıkıyor. StarCraft II multiplayer'ında Terran'dan sonra en çok sürpriz yapabilen bu ırk, eğer dikkatli değilseniz bütün üssünüzü başınıza yıkabilir.

Protoss birimleri, doğru kullanıldığında savaşın kaderini kontrol edebilen özelliklere sahiptir, sentry force field ve high templar psi storm gibi. Öncelikle Protoss'ların temel ve kullanmanız gereken mekaniklerinden bahsedelim.

Chronoboost:

Bu özelliğiniz seçtiğiniz binanın çalışma hızını 20 saniye boyunca %50 artırıyor. Bu özelliğinizi nexus'dan hiçbir araştırma yapmadan enerjiniz dolduğu gibi kullanmaya başlayabilirsiniz. Chronoboost 25 enerji isteyen bir özellik ve nexus'unuz toplamda 100 enerji barındırabiliyor. Bu da aynı anda 4 tane binanızın çalışma hızını %50 artırabilirsiniz demek (ancak chronoboost'u sürekli kullanıp enerjinizi düşük tutmayı tercih etmelisiniz). Çalışma hızı hem üretim hem de araştırmaları etkiliyor (warp gate'lerin cooldown'ı da buna dâhil). Chronoboost, Protoss oyuncusunun hem rush hem de macro oyuna hazırlık için kullanabileceği bir özellik. Eğer rush için hazırlanıyorsanız yapmak istediğiniz birimin çıkacağı binayı hızlandırıp kısa sürede daha çok birim yapabilirsiniz. Macro için hazırlanıyorsanız, probe üretiminizi artırmak için nexus'a chronoboost yapabilirsiniz.
Chronoboost, nexus'unuz nerede olursa olsun haritanın istediğiniz yerindeki binayı hızlandırmak için kullanılabilir.

Pylon:

Protoss üsleri güçlerini pylon dediğimiz güç kaynaklarından alır. Protoss binaları sadece pylon'ların güç verdiği noktalara yerleştirilebilir. Eğer pylon yıkılırsa ve bina bir başka pylon'dan beslenemiyorsa, binanın çalışması durur. Protoss'un hem gücüne güç katan, hem de onu zayıf düşüren bu özellik yüzünden, Protoss üsleri genelde multiplayer oyunlarda sıralanmış pylon'ların etrafına dizilen binalardan meydana gelir. Böylece düşman bir pylon yıkarak binalarınızın çalışmasını durduramaz. Pylon'ların yarattığı güç alanının aynısını phase prism'ler de yaratabilir.

Warpgate:

Warpgate özelliği cybernetics core'dan araştırmanız gereken, her Protoss'un kullanması gereken bir özellik olarak karışımıza çıkıyor. Protoss'un temel birimlerini çıkarttığınız gateway binasını birer warpgate'e dönüştürmenizi sağlayan bu özellik sayesinde, pylon'la veya kurulu bir phase prism ile güç verilen her yere yeni birimler çıkartabilirsiniz. Protoss stratejilerinde anahtar rol oynayan bu özellik üretim

hızınızı inanılmaz bir seviyeye taşıyor. Ayrıca düşmanla üretim üssünüz arasındaki mesafeyi oldukça kısalttığı için düşmanı saldırıya boğan taktikleri oldukça kolaylaştırıyor. İlk bakışta waypoint verememek ve birim sıralayamamak korkutucu gelebilir, ancak W tuşuna basarak tüm warpgate'leri seçebildiğiniz için, aslında kontrol etmesi göründüğünden çok daha rahat.

Probe:

Protoss işçilerinin bina yapması için sadece bölgeye gidip bir kapı açması yeterlidir. Probe kapıyı anında açar ve sonra kaynak toplama görevine geri dönebilir. Bu yüzden SCV ve drone'a göre oldukça verimlidir. Aynı anda birkaç bina yapmak diğer ırklar için kısa süreli işçi kaybı demekken, Protoss için neredeyse hiçbir şey fark etmez.

İlk beş dakika dikkat etmeniz gerekenler

Zerg:

Protoss'lar eğer Zerg'lerle karşılaşıyorsa, zealot ile açılış yapması en doğru karardır. Terran gibi üs girişlerini kapatamasak da, özellikle Zerg ile oynuyorsanız ciddi biçimde girişinizin daraltılması gerekmektedir. Daraltılan bölge sadece bir birimin aynı anda geçmesini sağlamalıdır. Bu iki işe yarar; zergling gibi hızlı birimlerin sayısı kaç olursa olsun bir zealot tarafından durdurulmasını sağlar ve zergling'lerin zealot'larınızı çevrelemesini engeller. Zealot olarak en çok korkmanız gereken şey, zergling'ler tarafından çevrilmek olmalıdır.
Zerg oynayanlar ilk 5 dakika içinde ikinci genişleme bölgesine yayılmayı severler. Eğer zealot'larınız fazlaysa önden giderek zergling'ler yerine hatchery'ye verdiği minerali düşmanın burnundan getirebilirsiniz. Ancak bu saldırı şansı çok kısa sürdüğünden doğru zamanda kullanmak büyük bir avantaj sağlayabilir.

Terran:

Terran'larla oynarken stalker ile açılış yapmak çoğu zaman yavaş zealot birimlerinden daha etkili olacaktır. Reaper ve marine rush'larda stalker'lar marine ve reaper'lara daha çabuk ulaşacağı için üstünlük sağlayacaktır. Protoss'ların Terran'larla karşılaşırken üslerinin girişlerini kapamasına gerek yoktur. Hatta Terran'ların çoğu üs kapatan Protoss'ların pylon'larını hedef alır. Bu yüzden üssünüzü kapadığınızda ciddi problemler yaşayabilirsiniz. Terran ordularıyla geniş alanlarda savunma yapmanız gerektiği için üssünüzü kapamak doğru bir karar olmaz.

Protoss:

Bir Protoss düşmanınız varsa gateway'inizden birkaç zealot çıkarıp daha sonra stalker'lara geçerek hem erken saldırılara karşı korunmuş, hem de gelecekteki saldırılarınız için kuvvetinize başlamış olursunuz (özel bir planınız yoksa tabii). Oyunun ilerleyen safhalarında sentry'lerle colossus gerçekten büyük önem kazanır. Saldırı mesafesi artırılmış colossus ve rakipleri kontrol eden force field'larla gerçekten yıkıcı bir güce kavuşabilirsiniz. Protoss'la oynarken dikkat etmeniz gereken bir diğer şey ise, cannon rush ve proxy pylon olmalı. Bu iki saldırıya karşı korunmak için üssünüzün olduğu platformu gözleyin. En azından ilk zealot'unuz çıkarken bir kere kontrol etmeniz riski neredeyse sıfıra indirecektir. Scrap Station gibi haritalarda duman/çalı arkalarına girmeyi unutmayın. Böylece üssünüze konmuş bir pylon varsa zealot'unuzla halledebilirsiniz, olası cannon'ları daha çıkmadan yok edersiniz ve rakibinizin yatırımı boşa gider.

Four Gate:

Oldukça sık görülen bu strateji, warp gate birimleri kullanmaya dayanır. Bu yüzden teknolojik gelişimi kısıtlı olsa da oyunun başlarından ortalarına kadar güçlü bir saldırı kuvvetine sahip olmanıza yarar. Adından belli olacağı üzere dört tane warp gate yapıp buradan birim üreterek gerçekleştirilir. Özellikle rakibiniz genişlemeye karar verirse daha oturmamış ekonomisini çökertip oyunu kazandırabilir, öte yandan başarısız olursanız sonunuzun hayırlı olmaması mümkündür.
Saldırırken ordunuzla birlikte bir tane probe alın ve düşman üssünün yakınına bir pylon kurun. Buradan birimlerinize takviye yapabilirsiniz. Protoss ve Zerg'e karşı çok etkili olabilir ama Terran eğer genişlememişse saldırmamanızda yarar var. Genişlemişse rakip birimleri hallettikten sonra SCV'lerini hedef alın.

Void Ray Rush:

Beta zamanında büyük küfürlere sebep olan void ray'lerle hızlıca yapılan saldırı fazlasıyla etkili olabilir. Özellikle işçileri savunmasız yakalayabilirseniz, şarjı artan void ray'lerin karşısında çoğu birim eriyip gidecektir. Geç tepki veren bir rakibi yenilgiye kadar düşürebilecek bu taktik, en kötü ihtimalle rakibe baskı kurup savunmaya dayalı oyuna geçmesini sağlayabilir. Biraz ısrarcı davranırsanız havaya karşı etkili birimler yapmayı tercih etmesi çok olasıdır, ki bu durumda siz de teknolojinizi bu birimleri karşılayacak şekilde (örn. marine vs. colossus) değiştirip büyük bir avantaja sahip olabilirsiniz. Bir de void ray'leri üretene kadarki sürede sahip olduğunuz gateway'lerden çıkan birimlerle birleştirip daha etkin bir saldırıya sahip olabilirsiniz. Özellikle bazı haritalarda Terran'ın rampa duvarlarını void ray'lerle temizlemeniz çok kolay olacaktır.

Dark Templar Rush:

Bu açılış Four Gate gibi etkili bir saldırı biçimdir ancak eğer düşman detektörlere sahipse pek işe yaramayacaktır. Bu yüzden eğer dark templar'larınızın düşman üssünde ortaya çıkacağına inanıyorsanız savunma için kullanabilirsiniz. Dark templar oldukça güçlü saldırısı olan bir birim olduğundan düşük sağlığa sahip başlangıç birimlerine karşı etkili olacaktır. DT gibi birimleri kullanırken rakibi gözleyip hataya düşürmek önemlidir. Örneğin üç DT yaptıysanız ve rakibiniz Terran ise, biriyle kapıya saldırıp bir scan atmaya zorlayıp daha sonra diğer iki DT'nizle saldırabilirsiniz. Ya da rakip üssün savunmasız bir yerini görürseniz phase prism ile buradan yeni DT'ler getirebilirsiniz. Başka bir taktik, gateway birimleriyle saldırırken DT'leri bu karışıklık sırasında kullanmak olabilir. Yapabileceğiniz başka bir şey, rakibin detection yeteneğini kısıtlamak. Örneğin Protoss'un yakınınıza photon cannon çıkmasına izin vermemek, robotics bay'ini yıkmak ya da Terran'ı scan'e zorlayıp eğer varsa starport'ların tech lab'lerini yıkmak gibi.

DT, void ray ve birazdan anlatacağımız phoenix saldırıları, "cheese" diye geçen taktiklerdir. Yani rakibiniz ne kadar habersizse o kadar iyidir. Rakibinizin sürekli üssünüzü kontrol edeceğini düşünürsek, riskli bir alternatif olarak, üssünüzün dışında uğranmayacak bir yere bir pylon atıp yanına void ray veya DT için gerekli olan binaları koymayı deneye-

bilirsiniz. Bulacağınız yere göre aynı zamanda rakibe daha hızlı ulaşma gibi bir avantaja da sahip olabilirsiniz.

Proxy Pylon/Warp Prism:
Tek başına bir strateji sayılmaz belki ama, birçok saldırı türüyle beraber kullanabileceğiniz bir yol da rakibinizin üssünün yakınına, hatta içine bir pylon atıp ya da warp prism getirip birimlerinizi doğrudan düşman üssünün içine veya yakınına ışınlamak. Tabi yedirmesi zor olabilir, özellikle düşmanınız dikkatliyse. Acemi rakiplerin düşeceği en büyük tuzak, çalı ve dumanların ardını kontrol etmemek olacaktır.

Çift Stargate ile Phoenix Rush:
Zerg'e karşı fazlasıyla etkili olan bu taktik phoenix'in graviton beam'ini kullanarak rakibin işçilerini hedef almayı amaçlıyor. Ekonomisi zarar görmüş düşman statik hava birimlerine kaynak harcamaya başladığı anda yer birimleriyle öldürücü vuruşu yapmak gerekiyor. Her cheese gibi, bu saldırının da etkili olması için düşmanın kesinlikle stargate'leri görmemesi gerekmekte. Phoenix sayınız 4'ü geçtiğinde düşman üssüne girip mineral hattının arka tarafından işçileri graviton beam'le kaldırıp öldürün. Eğer ortamda queen, stalker veya marine bulursanız bunları da kaldırıp öldürebilirsiniz ancak önceliğiniz her zaman işçiler olsun. Bu arada phoenix sayınız yükseldikçe daha etkili bir şekilde aynı anda 3 tane birimi kaldırıp öldürürken warpgate'den çıkartacağınız birimlerin ön kapıdan saldırmasını sağlayın.

Üç Gate ve Robotics Facility Rush:
Bu strateji warpgate birimlerinden kısarak immortal'a ulaşmanızı sağlıyor. Ayrıca observer yapmanızı da sağladığından rakibinizi inceleme fırsatı buluyorsunuz. Bu avantaj sayesinde rakibinizin elindekine göre immortal'ın yanı sıra colossus gidebilir (örneğin marine ağırlıklı bir ordu gördüyseniz) ya da elinizdeki warpgate birim oranını buna göre ayarlayabilirsiniz.

Zealot Rush:
Gaz almadan sürekli olarak zealot yaparak düşmanı sıkıştırmayı amaçlıyor. Eğer rakibinizin reaper ya da void ray gideceğine inanıyorsanız, fikrinizi değiştirmeniz iyi olacaktır. Her rush gibi etkili olursa rakibinize ciddi bir darbe vuracak, ama başaramazsanız sizi çok büyük zorluğa sokacaktır. Bir an önce zealot çıkarmaya başlamanız için klasik açılışların aksine 12 nüfustan önce gateway'inizi koymuş olmanız gerekir. Zealot'larınızı hızlıca üretmek için yapabileceğiniz başka bir şey de, chrono boost'larınızı bekletip zealot'lara kullanmak olacaktır.

Düşmana Karşılık Vermek
Protoss olarak oyunun big brother'ı olmanın tadını çıkarmak elinizde. En iyi harass'leyen işçiler, observer ve hallucination'lar sayesinde rakibinizden sürekli haberdar olmanız mümkün.

Probe:
Oyun başladığında probe ile düşmanın nerde olduğunu ve ne yaptığını görmeniz çok önemli. Ya ilk pylon'dan sonra ya da gateway yapımından sonra düşmanın yanına gidip ne yaptığına bakmanız gerekmekte. Düşmanı gözlemeye yolladığınız probe ile düşmanın gaz kaynaklarının ister birine ister ikisine assimilator atıp gaz gelişini ve gaz isteyen birimleri hatırı sayılır gecikmeye uğratabilirsiniz. Eğer düşman işçileriyle savaşa girerseniz (özellikle bina yapmakla uğraşan SCV'lere saldırdığınızda yardıma gelen diğer SCV) unutmayın, kalkanınız biraz azaldıktan sonra kaçıp kalkanınızı doldurup tekrar saldırıya geçebilirsiniz, rakibinizin sağlığı bıraktığınız seviyede olacaktır.

Observer:
Görünmez olan ve Protoss ordusunun detektörü gibi çalışan bu birimi robotics facility'den yapabilirsiniz. Oldukça zayıf olan bu birim statik savunma binalarının birkaç vuruşunda düşecektir, dikkatli kullanın.

Hallucination:
Cybernetics core'dan yapabileceğiniz bu sentry geliştirmesiyle, Protoss birimlerinden çoğunun bir kopyasını belli bir süreliğine yaratabilirsiniz. Sentry ile çıkartacağınız bir Phoenix ile düşman üssünü oldukça hızlı bir şekilde açabilir, colossus ile rakibinizi korkutabilir, archon ile biraz hasar emebilirsiniz. Unutmayın, illüzyonlar fazla zarar alır, saldırı yapamaz ve detector'lar tarafından görülürler.



MULTIPLAYER'CININ STARCRAFT SÖZLÜĞÜ



Yazıda ya da multiplayer maçlarınız sırasında bazı kısaltmalarla karşılaşıp ne olduklarını anlamamanız ihtimaline karşı sizlere ufak bir sözlük hazırladık. Bundan sonra "APM ne acaba?" diye sormak zorunda kalmayacaksınız!

APM: Actions Per Minute, bir dakikada kaç komut verdiğinizi ölçen ölçü birimi
BC: Battlecruiser
Caster: Genelde normal saldırı yapmayan ancak birden fazla aktif kullanılan özel yeteneği olan birimler (örnek: Infestor)
CC: Command Center
Choke/Ramp: Oyuna başladığınız noktadan genelde tek çıkış olan dar bölgeler
Creep: Zerg'ün binalarını üzerine kurduğu organik yapı. Zerg birimleri creep üzerinde çok daha hızlı hareket ederler.
DT: Dark Templar
Expo, Expand veya Expansion: Üretimi desteklemek için yaratılan ek üsse verilen isim
FE: Fast Expand – hızlıca genişlemek, yeni üsler kurmak
FF: Focus Fire – tüm birimleri aynı hedefe yönlendirmek
GG: "Good Game" anlamına gelir, "güzel oyundu" şeklinde Türkçeye çevrilebilir. Genelde multiplayer maçlardan sonra saygı gösterisi olarak yenilen taraf tarafından söylenir, kazanan taraf aynı şekilde karşılık verir.
GL/GL HF: "Good luck"/"Good luck, have fun" anlamına gelir. Multiplayer maçlarına başlarken rakibe şans dileme amaçlı söylenir.
Gosu: Kore kökenli bir sözcük. Oyuncunun oyunda usta olduğunu anlatmak için söylenir. Şarkısı bile vardır (bkz. "herif gosuymuş").
Harassment: Rakibe açık saldırı yapmadan onu taciz etmek. Genelde rakibin işçilerine saldırarak kaynak akışını bozmaya yönelik kullanılır.
Imo/Immo: Immortal
Kite/Dance/Juggle: Üçü teknik olarak farklılıklara sahip olsalar da, kabaca, daha hızlı birimlerle daha yavaş birimlerin yakalamasına izin vermeden vur-kaç yapmak anlamına gelir.
Main: Oyuna başladığınız nokta. Aynı zamanda oyuncuların haritada çıkabileceği noktalara işaret eder.
Macro: Macro management. Üs kurma, kaynak toplama gibi savaş dışı konularda verimi artıran davranışlar (doğru zamanda expo almak, uygun sayıda işçi bulundurmak, savaş alanından üssü kontrol etmek gibi).
Micro: Micro management. Birimleri savaş sırasında kontrol edip verimi artırmak. (özellikleri doğru zamanda kullanmak, gücü azalan birimleri geri çekip sonra tekrar ileri sürmek gibi).
Nat/Natural: Bir main'e yakın olan üs bölgesi
NP: Neural Parasite
Obs: Protoss Observer birimi için ya da oyunu izleyen kişiler için kullanılabilir.



OC: Orbital Command
PF: Planetary Fortress
Psy: Supply limit. Üretebileceğiniz maksimum birim sayısı.
Rax: Barracks
Rush: Kullanması riskli bir taktiktir. Ekonomi ya da tech ile uğraşmadan doğrudan üretime çıkıp rakip gelişemeden ona saldırmaya dayalıdır.
Speedling: Hız upgrade'i yapılmış Zergling
Tech: Belli bir teknolojiye ulaşana kadar minimal birim yapıp kaynakları gelişime harcamak
Turtle: Tam savunmaya çekip üssüne kapanmak. Genelde Tech yapılırken tercih edilir.
Wall: Rampaların önüne bina dikerek girişi engellemek. Terran'ların genelde 3 Supply Depot dikerek kullandığı yaygın bir taktiktir.





Zerg Rehberi

Biz Zerg'üz. Biz sürüyüz. Ölümden korkumuz yok, çünkü bedenimiz tekrar yaratılır. Hiçbir rakip karşımızda duramaz, çünkü tüketiriz, ayak uydururuz ve açlığımız sonsuzdur.
Tabii bu iddialı lafları ağzımıza tıkmamaları için Zerg'ün potansiyelini iyi kullanmak lazım. Açık konuşmak gerekirse, Zerg öğrenmesi en zor ırk. Oyuna yeni başlıyorsanız diğer iki ırktan birini seçmeniz tavsiye edilir. Ancak hoşunuza gittiyse, denemesi bedava! Hem bir ırkı iyi oynamak için öteki iki ırkı bilmek de gerekiyor zaten.

Zerg'ün kendine has özelliklerden ilki hatchery. Zerg'ün tüm üretimi buradan yapılıyor. Belli aralıklarla çıkan larvalar, herhangi bir zerg birimine dönüşme potansiyeline sahip. Tabii bu birimleri açmak için bazı binaları (teknik olarak organ oluyor Zerg binaları) yapmanız lazım. Bir kere yaptıktan sonra tüm hatchery'lerinizdeki tüm larvalarınız, ilgili binaya ait birimi yapabilir. Peki, bu sistem niye bu kadar özel? Öncelikle hem işçileri hem savaşçıları aynı kaynaktan üretiyoruz ki bu ayrı bir düzenleme demek. Bir de tüm savaşçı birimler aynı yerden üretildiğinden eğer larva sayımızı yüksek tutmazsak, üretimimizin çok kısıtlanacağı anlamına geliyor. Tabii larva sayımızı yüksek tutmak derken, bu larvaları kullanmamız gerektiğini unutmamak lazım. Hatchery'leriniz 3 larvadan sonra üretim yapmayacağından, 3 ya da daha fazla larva bir hatch'de boşta duruyorsa, üretiminizi boşa harcıyorsunuz demektir (birim üretmeyen bir barracks ya da gateway gibi).

Zerg'ün diğer bir özelliğiyse creep. Creep hem kısıtlayıcı hem destekleyici bir faktör. Şöyle ki, binalarınızı creep üstüne yapmalısınız. Etrafındaki creep kesilen Zerg binaları yavaş yavaş HP kaybedip ölecektir, creep'i kaybolan larvalar da ölüp gidecektir. Öte yandan creep üstünde Zerg birimleri %30 daha hızlı hareket ederler ki bu gerçekten çok büyük bir avantaj. SC2'de creep yaymanın üç yolu var. İlki hatchery yapmak. Bu tabii expansion'lar dışında kullanılabilecek bir yöntem değil. İkinci yol, Lair seviyesine geçtikten sonra overlord'ların excrete creep ile hareketsiz durdukça altlarına creep yayabilirler ve belki de en önemli ve en etkin yol queen'lerin creep tumor'leri. 25 enerjiyle bırakılan bu tümör, birkaç saniye içinde gömülüyor ve kendisinden bir tane daha çıkarabiliyor ve bunun sonu yok. Teknik olarak bir, pratik olarak birkaç creep tumor ile haritanın çok büyük bir kısmını creep ile doldurmanız çok kolay. İşin en güzel tarafı da, creep tumor'lerin görüş alanı sağlaması. Bu yüzden Zerg harita kontrolünde büyük bir avantaja sahip, tabii bu potansiyeli kullanırsa.

Son olarak, Zerg'ün yayılmacı oynaması neredeyse şart. Niye? Öncelikle birçok build için çok fazla gaz ihtiyacınız olacak. Diğer ırklardan sayıca daha fazla ürettiğiniz birimlerinizin akışını sağlamak için, expo almak şart olacak. Pek tabi tek-base stratejiler de var ve işe yarayabilir, ancak daha yaygın olarak Zerg'ün rakibinden daha fazla üs alması hatta fast-expand yapması beklenir. Bu bir çeşit zincir aslında. Kaynak

gelişinizi artırdıkça birimlerinizi artırıp saldırganlaşıyorsunuz, ordunuzu büyütmek ve devam ettirmek için daha çok kaynak ve larva gerekiyor. O yüzden ya rakibinize zarar vermeli ya da kendiniz daha çok expo çıkmalısınız ki daha iyi ekonominiz olsun. Ayrıca savunma konusunda da çok fazla seçeneğiniz yok. Bir Terran gibi çok ileri teknoloji olmadan Çin Seddi kuramazsınız ya da Protoss gibi dayanıklı birimleriniz yok. O yüzden Zerg olarak, aynen Zerg ırkı gibi, saldırgan ve kurnaz olmalısınız.

Daha hiçbir birim ya da taktikten bahsetmeden bile dolu dolu çok şey yazdım, ancak Zerg gerçekten diğer ırklardan farklı ve Zerg'ü iyi oynamak için oyunu ve tüm ırkları iyi bilmeniz ve oyunu iyi okumanız lazım. Zira yanlış kararlar veren bir Zerg'ün esnekliği kendi kendini köşeye sıkıştıracaktır. Gözünüzü iyice korkuttuğuma göre, biraz daha özelleşmiş konulara geçelim.

Açılış ve Early Game

Mineral toplamaya başlayıp hatchery'nizin waypoint'ini minerallere verdikten sonra overlord'unuzla ne yapacağınıza karar verin. Kritik bir noktaya götürebilir ya da düşman üssüne sürebilirsiniz. Hangi haritada olduğunuz ve hangi ırka karşı oynadığınız çok önemli. Örneğin Scrap Station haritasında üsler arasındaki hava yolu çok kısa olduğundan doğrudan yollayabilirsiniz. Ama karşınızda Terran varsa dikkat edin, çıkardığı ilk marine yanlış zamanda yakalanan overlord'unuzu öldürebilir. Tavsiyem özellikle Metalopolis gibi birden fazla spawn bölgesi olan ve overlord'ların hepsini gezmesi yıllar alacak haritalarda mutlaka bir drone ile rakibinizi gözlemeniz. Eğer overlord'unuz düşman üssüne vardığında iki stargate üretimini bitirmiş, void ray'ler üssünüze doğru geliyorsa, işiniz zor demektir.



9 Overlord:

Şu anki gözlemlere göre en etkin yöntem 9 drone varken overlord yapmak.

Extractor Trick:

SC1 zamanına dayanan bu numara için 10 drone yapıyoruz, sonra 1-2 extractor koyuyoruz, nüfusumuz 8-9'a düşüyor, bu sırada hemen drone üretimi başlatıyoruz, sonra extractor'ları iptal edip 100 min olduğu gibi overlord basıyoruz. 9 overlord normal açılışlar için daha etkin kabul edilse de bu numarayı da yazmasam olmazdı.

Diğer Extractor Trick:

Rakibinizi deli etmek ve gazı ertelemek için, rakibinizi keşfe çıkan drone ile rakibinizin üssüne bir extractor kurun. Bitmeden önce iptal edip tekrar kurun. Yeterince hızlı yaptığınızda, yeterli hasarı verebilecek adama sahip olana kadar o gazı kullanamayacaktır. Bu da mech, banshee, colossus gibi gaz isteyen birimleri geciktirecektir.

2 Queen/2 Hatch:

SC1'de birden fazla hatch atmak zorunluluksa da, SC2'de queen'lerin larva sağlamalarıyla üs başına bir hatch + queen yeterli oluyor. Öte yandan bazı oyuncular hâlâ bu taktiği savunuyorlar. 2 hatch yapıp bir hatch'ten sürekli işçi ve overlord üretip, bir hatch'i sırf ordu üretimine kullanıyorlar. Oyun ilerleyip expansion aldıkça, 2. hatch her iş için kullanılabiliyor. Öte yandan genel olarak expo ve main başına 1 hatch + 1 queen genelde paranızı harcamaya yettiği için, bir noktadan sonra inject kullanırsanız tüm larvanızı kullanmanız pek mümkün olmuyor. Başka bir taktik 1 hatch 2 queen yapmak ve 2. queen'i başta creep yaymak için kullanıp sonra expo çıkınca oraya inject görevine geçirmek.

Rush'lar ve Queen:

Queen sadece larva üreten bir birim değil, ayrıca sizi hemen her cheese'e karşı belli bir derece koruyabiliyor. Banshee, void ray, reaper, zergling... Belki hepsini tek başına tek eliyle yok edemiyor olabilir, ancak gerekli savunmayı kuracak zamanı sağlaması mümkün. Hele hele 2 queen varsa, işler çok değişiyor zira eğer enerjileri yeterse birbirlerini iyileştirebildikleri gibi hem çok daha fazla hasar tutup hem de daha fazla zarar veriyorlar. Tabii ki queen'in yanında en bariz savunmanız spine ve spore crawler'lar olmalı. Savunmanızı queen'lerinizle iyileştirebileceğinizi de unutmayın.

N Pool Rush:

Bu tabirin anlamı, N tane işçiniz olunca para biriktirip spawning pool yapmak ve bitince zergling basıp saldırmak. Her cheese gibi, rakibiniz ne yaptığınızı görürse ona göre hazırlanıp çabanızı boşa çıkarabilir ve ekonomik avantaja sahip olur... Ama eğer görmezse ya da savunmayı başaramazsa, erkenden oyunu kazanabilir ya da ekonomik avantajı elinize alabilirsiniz.



Roach Push:
Roach'lar gerçekten etkili birimler. Neredeyse tüm beta boyunca bela okunan bu kankalar, hem dayanıklı hem de range olmalarıyla oldukça tehlikeliler. Oyunun başlarındaki Zerg üretimi diğer ırklara göre daha büyük olabildiği için, çabucak toparlanmış roach'larla yapılacak bir push tehlikeli olabilir.
Zergling'lerle de, roach'larla da saldırdığınızda "her şeyi yıkmalı ve oyunu bitirmeliyim" mantığıyla gitmeyin. Rakibinizi tartın, ne kadar mikro yapıyor, üssünde ne binalar var, nasıl bir taktik uyguluyor... Tabii ki saldırıp verebileceğiniz maksimum hasarı verin, ama eğer işler kötüye gidecek gibiyse, geri çekilmekten korkmayın.

Baneling Bust:
Şüphesiz Zerg'ü en rahatsız eden olaylardan birisi Terran Seddi (evet inatla böyle diyorum duvara). Zergling'lerimiz o supply depot'ları pençelerken arkadan onları öldüren acımasız marine'lere hepimiz sinir oluyoruz. Kerrigan da bunu düşünmüş ki, bize baneling'leri sunmuş. N'apıyoruz? Biraz baneling yapıyoruz, zergling'leri artlarına takıyoruz. Baneling sayımıza göre duvarın yıkabileceğimiz kısmına saldırıyoruz ve buffçuffçsss seslerinin ardından açılan delikten zergling'lerimiz deliler gibi koşturup kendini zeki sanan Terran'ın birimlerini katlediyorlar. Ama baktınız Terran kapıyı sırf supply ve bir barracks değil de ardı ardına rax, factory ve bunker'larla kapamış, o zaman muhtemelen şansınızı ve ekonominizi fazla zorlamadan başka bir şeylere geçiş yapma vakti gelmiş demektir.

Speedling:
Neredeyse her build'in vazgeçilmez üyesi speedling'ler. Niye? Çünkü haritada deli danalar gibi koşturarak rakibin hareketini yakalayabilirler, sürekli rakip üssüne yakın durup açık verdiği an expo-main'e dalıp işçi öldürebilirler... Kısacası harita kontrolü ve rakibi izlemeye yardımcı olurlar. Bu yüzden birçok Zerg oyuncusu erken bir gaz çıkıp, 100 gaz çıkardıktan sonra işçilerini minerale yollar, 100 gaz kullanarak zergling'lerin hız geliştirmesini yapar.

Early Sonları ve Mid-Game
İlk saldırılar yapıldı, savunuldu, hasar verildi, alındı, belki birer expansion çıktı. Şimdi ne olacak? Bu noktada asıl planınızın şekilleniyor olması lazım. Bu noktada harita kontrolünde speedling'ler tek başlarına yeterli olmayacak ve ağır/uçan birimler daha aktif kullanılacağından farklı stratejileri uygulamanız gerekecek.

Öncelikle Xel'Naga kulelerini ele geçirmeye çalışın, bir iki zergling yollayarak. Öldürülse bile, en azından kulenin el değiştirdiğinden haberiniz olur. Overlord'larınızı haritaya yaymak da ayrı bir taktik, ancak özellikle kara bazlı haritalarda kolay hedef olacaklarını unutmayın. Eğer overlord sayınızı yüksek tutmazsanız, birkaç hızlı hava birimi kısa sürede supply block'a sokabilir.

Eğer yapmadıysanız, Lair'e geçmek isteyeceksiniz. Zira öncelikle hızlıca mutalisk çıkıp rakibin işçilerini haraslamak gerçekten çok iyi bir yöntem. Hele hele naturalı varsa, iki taraf arasında mekik dokuyarak gerekli savunmayı elde edene kadar oldukça sağlam kayıp verdirip, rakibi baskı altına sokabilirsiniz. Bu sırada belki siz bir exp daha alır ya da stratejinizi uygularsınız ve teraziyi lehinize oynatırsınız.
Yapmanız gereken başka bir şey, eğer başlamadıysanız bir an önce creep yaymaya başlamak, başladıysanız devam ettirmek. Ne kadar creep, o kadar iyi. Karşınızda Zerg bile olsa, kendi birimlerinizi hızlı hareket ettirmek her zaman iyidir. Belki tek istisnası ZvZ'de rakibinizin yer sizin hava ağırlıklı gittiğiniz bir oyun olabilir.

Infester:
Lair'a geçince bir infestation pit yapmak kötü fikir olmayabilir (böylece istediğiniz zaman hive'a da geçebilirsiniz). Infester'lar gerçekten her orduya karşı ve her orduya iyi bir destek sağlayabilirler. Her seferinde kullanmak bazen gereksiz bir yatırım olacaktır, ancak birçok zaman ihtiyacınız olan şeyin infester olduğunu fark edeceksiniz. Vur kaç yapan tüm birimlerin ilacı fungal growth mesela. Aynı zamanda FG'yi ordular saldırmadan önce kullanırsanız, önceden hafifletebilirsiniz (örneğin bir MMM grubuna bile atsanız, medivac'ler enerjilerini boşa harcayacaklardır, eğer iyileştiren bir birim yoksa daha da güzel). Başka bir kullanımı, bir drop tespit ettiğinizde birimleri taşıyan uçağa FG atmak ve havaya vuran birimleriniz ya da infested marine'lerinizle daha indiremeden öldürmek. Bu hareketsizliğin belki de en acımasız kullanımıysa MMM grubuna FG attıktan sonra üstlerine baneling'lerinizi sürmek. Yine büyük ve ordunuza çok zarar veren birimlerin (thor, colossus gibi) ilacı şüphesiz neural parasite'tır. Son olarak 200 enerji doldurmuş iki infestor tam 16 (yazıyla on altı) infested terran yumurtası atabilir ve bunu yerin altından yapabildiklerini de hatırlatmak isterim. Infested terran, upgrade'siz bir marine'e denk diyebiliriz, evet kolay ölüyorlar ancak iki iyi kullanımları var: Bir ateşi üstlerine çekmek (tankların arasına

atmak ya da zergling'lerinizin önüne), iki sürpriz saldırı yapmak. Bu arada yumurtalar bir karelik alan kaplıyorlar, yani bir nevi force field gibi kullanmanız mümkün olabilir (tabii doğrudan öldürülebilirler ama birimlerine move komutu veren bir rakibin kafasını karıştırabilirsiniz). Son olarak tank yapmış Terran rakibinizin birimlerinin yanına yumurta fırlatarak tanklarla kendi kendine splash vurmasını sağlayabilirsiniz. Ancak tüm bunların yanında, infester'ın çok kolay öldüğünü unutmayın. O yüzden dikkatli kullanmanız şart, hele hele 150 gaz harcadıklarını göz önünde bulundurursak.

Mid-Late Game

Oyun mid game'e geçtikten sonra az çok ritmi belli oluyor. Amacınız mümkün surette güçlü ekonomi kurmak ve rakibinizi hazırlıksız yakalamak olmalı. Bundan sonra tüm oyun için gerekebilecek bilgi ve ipuçları sıralamayı düşünüyorum:

• Birçok biriminiz yakın mesafede savaşıyor. Bunun anlamı, vur kaça maruz kalacağınız. Bunu engellemek için olabildiğince creep yayın ve mümkünse birden fazla açıdan saldırın. Özellikle ultralisk yaptıysanız, alana vurdukları için eğer rakibinizi kıstırırsanız işinin bittiği garanti gibi bir şey.
• Creep yaymayı unutmayın.
• Hatchery'lerinizi bir kontrol grubuna, queen'lerinizi başka bir kontrol grubuna alırsanız (ben 4-5 kullanıyorum), mesela sırasıyla 5 (queenleri seçtiniz), V (larvanın kısayolu) basıp sonra minimap'ten istediğiniz hatchery'ye basarsanız, en yakındaki queen oraya larva ekleyecektir. Bu şekilde saniyeler içinde tüm hatch'lerinizi doldurabilir, sonra 4'e basıp (benim için yani, siz istediğinizi kullanabilirsiniz) S'ye basarsanız (üretim için) tüm larvalarınız önünüzde sıralanacaktır.
• Hatch'lerinizin iki rally point'i var. Bir kaynağa tıklarsanız işçiler oraya gider, herhangi başka bir yere tıklayınca da diğer tüm birimler bu ikinci noktaya gider.
• Creep yaymanız gerektiğini söylemiş miydim?
• Creep üstüne bina yapmanız gerekiyor diye teknoloji saklayamayacağınızı sanmayın. Creep tumor ve overlord'lar sayesinde, scout'ların bakmayacağı ya da tarama yapılmayacak yerlere bina kurabilirsiniz.
• Düşmanı gözetleme konusunda Zerg çok zayıf görünüyor. Terran'ın scan'i, Protoss'un observer'i... Changeling güzel hoş ama hadi dürüst olalım, ne yaptığını bilen bir rakibe karşı etkili olması çok zor. O yüzden Zerg'ler biraz daha radikal bir yöntem uyguluyorlar: Overlord kurban etmek. Evet, tercihen hız geliştirmesi yapılmış veya overseer'a çevirilmiş bir overlord/overseer'ı düşman üssünde dolandırmak. Hatta eğer rakibin fazla anti-havası yoksa overseer'ın hayatta kalması son derece mümkün, zira çok daha hızlı hareket ettiğinden kaçabilir. Ara bir alternatif olarak overseer'la düşman platformunun açık bir alanına yaklaşıp birkaç changeling bırakabilirsiniz. Ve tabi... creep tumor'lerle creep yayarsanız haritayı sürekli göreceğinizden düşman hareketini fark etme fırsatınız olacaktır.
• Saldırı gücünüzün yanında bir overseer getirmek kötü fikir değil. Hem sürprizlere karşı hazırlıklı olursunuz, hem de contaminate özelliği ile rakibinizin üretimine kısa süreli ve küçük de olsa bir darbe vurmuş olursunuz. Özellikle ordunuza asıl zararı verecek birimin çıktığı binaları hedef alabilirsiniz.
• Turtle yapan rakiplere karşı brood lord etkilidir. Hem yüksek mesafesiyle rakibi harekete zorlar, hem de saldırısıyla çıkan broodling'ler siege tank'ların splash damage ile kendi birimlerini vurmasına sebep olur.





Terran Rehberi

Genel Taktikler:

Oyuna başlar başlamaz ilk yapacağınız şey command center'dan çıkartabildiğiniz kadar SCV çıkartmak olsun. 10 işçiniz olduğunda, supply depot kurma vakti gelmiş demektir. Eğer rakibiniz Zerg ise ya da rakibin keşif yapmasını önlemek istiyorsanız üssünüze çıkan rampaya supply depot kurun. Bir yandan SCV üretmeye devam edin ve birim sınırınız 12 civarına dayandığınızda rampadaki supply depot'un yanına ilk barracks'ınızı kurun (daha sonra bunun yanına bir tane daha supply depot ya da reactor/tech lab gelecek). Burada amaç, rampanın önüne bir set çekerek geçişi kapamak ve rakibin üssünüze karadan dalmasını engellemek. Tabii Scrap Station gibi haritalarda rampa kapamak pek mümkün olmayabilir. Eğer savunmanızı daha da sağlamlaştırmak istiyorsanız çektiğiniz setin arkasına bir tane bunker atarak rakibin kolay geçemeyeceği bir savunma kurabilirsiniz.

Eğer turtle yapmayı, hızlıca açılmayı ya da rakibi rush'la bitirmeyi planlamıyorsanız bu noktada yapmanız gereken ordunuzun üretimine başlamak. Vakti gelip de expo çıkmaya karar verdiğinizde üssünüzün boş bir yerine ikinci bir command center yapıp, içine de birkaç SCV doldurduktan sonra uçurarak expo'ya indirmek birçok açıdan daha kolaylık sağlar size. Boşu boşuna işçilerinizi expo'ya kadar yollayıp da saldırıya uğrama riskine sokmayın ve binaları uçurma avantajınızdan sonuna kadar yararlanmaya bakın.

Rakibin uçlardaki üslerinize saldırıp işçilerinizi taciz etmesine karşı ek CC'lerinizi planetary fortress kurarak silahlandırabilirsiniz. Ancak planetary fortress size sadece zaman kazandırır, tek başına koca bir üssü korumanıza yetmez, bunu da aklınızdan çıkartmayın. Tehlikede olabilecek expo'lardaki CC'leriniz dışında mümkün olduğunca hep orbital command kurmaya çalışın. Genel olarak enerjinizi, özellikle işçi sayısı ideale ulaşmamış üslerde MULE'lara harcamak isteyeceksiniz. Ancak eğer çok acil minerale ihtiyacınız yoksa enerjinizin bir kısmını acil durumlar (görünmez birimler mesela) ve keşif için scanner sweep'e saklamak da gayet akıllıca olacaktır. Son olarak birim limitine takılma ihtimalinize karşı çok acil ihtiyacınız varsa (ya da 100 mineral kâra geçmek istiyorsanız) extra supply özelliğini kullanabilirsiniz. Ancak extra supply yaparken mümkün surette düşman hattından en uzakta olan supply'ları seçin ki harcadığınız enerji boşa gitmesin.

Eğer rakibiniz Protoss ise ghost'larınızın değeri her zamankinden fazla olacak. Zira Protoss birimlerini yok etmenin zor olma nedeni güçlü kalkanları olmasıdır. Ancak becerikli ghost'ların tehlikeli bir Protoss ordusunun ortasına bırakacağı bir EMP round, kalkanlarını felç edeceğinden ordunuza çok büyük bir avantaj yaratacaktır. Hele ki hardened shield özelliğine güvenip immortal ağırlıklı oynayan oyuncular için tam bir kâbustur EMP round. Eğer ghost üzerine yoğunlaşmayı düşünmüyorsanız marauder da Protoss'a karşı oldukça etkili bir birimdir. Hem ağır zırhlı birimlere gayet yüksek hasar verebilmesi, hem de CS + stimpack kombosunu kullanarak rakibi kite'lamanıza izin vermesiyle gerçekten de rakibin kâbusu olabiliyorlar. Protoss üslerine girdiğinizdeyse eğer rakibiniz iyi bir pylon dağılımı yapamadıysa, binalar yerine pylon'lara saldırmak iyi fikir olabilir. İyi bir dağılımdan kastım, bir ya da daha fazla binayı tek bir pylon'un güçlendiriyor olması. İş photon cannon'lara gelince, eğer ikiden fazla cannon bir pylon'a bağlıysa, pylon'a saldırmak daha iyi bir fikir olabilir, ancak 1-2 cannon varsa cannon'ları yok edip aldığınız hasarı azaltmak daha iyi olacaktır. Kötü pylon dağılımlı bir

rakibi bu şekilde dağıttıktan sonra hiçbir binası işlev görmeyeceği (ve haliyle üretim de yapamayacağı) gibi bu sırada işçilerini de yok etmeyi başarabilirseniz muhtemelen doğrudan "GG" diyerek oyundan çıkacaktır (yapması çok keyifli oluyor, inanın). Ek olarak Protoss'a karşı raven da yapabilirsiniz. Böylece hem o hain observer'ları bulup halledersiniz, hem de sürpriz DT faktörüne karşı kendinizi korumaya almış olursunuz.

Zerg'e karşı reaper rush yapmak ya da mech ile saldırmak (ileride açıklayacağım bunları) isteyebilirsiniz. Özellikle eğer rakip keşif yapmadıysa ve mikronuz iyiyse oyunun başında yapacağınız bir reaper rush, Zerg'ü oldukça dezavantajlı duruma düşürebilir. Oyunun başında ekonomisi bozulan bir Zerg oyuncusunun ekonomisini toplaması diğer ırklardan daha zor olduğundan bu tarz oyun başında gelen tacizler Zerg'ü daha çok etkiliyor. Genelde kalabalık gruplar halinde saldırmayı seven Zerg oyuncularına karşı alan etkili saldırılar yapan birimler kullanmak da oldukça doğru bir tercih olacaktır. Üzerinize doğru gelen sivri dişli salya akıtan hydralisk'ler görürseniz siege tank'lerinizi meydana çıkartmaktan çekinmeyin yani. Aynı zamanda çoğu oyuncu doğrudan bir saldırısı olmadığı için raven kullanmayı tercih etmese de raven'lar creep tumor temizlemek için oldukça etkili olduğundan rakibin creep tumor'lerini de bu şekilde taciz edebilirsiniz. Zerg üssüne daldığınızda düşmanın birimlerini hallettikten sonra ilk hedefiniz savunma binaları (özellikle benim nefret ettiğim spine crawler'lar), queen ve işçiler olmalı. Zaten o noktadan sonra hayat damarlarından yoksun kalan Zerg'ü haritadan silmek pek de zor değil.

Gelelim Terran vs Terran'a. Siz ne yapıyorsanız rakibinizin de aynısını size yapabileceğini unutmayarak ona göre oynayın. Savaş hızlı bir rush ile başlarda sona ermezse Terran oyuncuları genelde içine kapanıp tech kasmaya başladıkları için TvT oyunları bazen gereğinden uzun sürebiliyor. O yüzden oyunun erken safhalarında yapacağınız bir banshee harassment, muhtemelen 3M ya da benzer yer birimleriyle gelmenizi bekleyen rakip için tatsız bir sürpriz olacaktır. Eğer rakibiniz kendi üssüne kapanırsa siz de aynı şekilde kapanmak yerine haritanın ileri kısımlarını siege tank'lerinizle kapatıp olası hava saldırılarına karşı da missile turret desteği eklerseniz rakibinizi kendi üssüne hapsedip savunmasının bir noktada kırılmasını beklersiniz (bu tarz durumlar bunker assault uygulamak için de altın değerindedir aynı zamanda). Terran üssüne saldırdığınızdaysa öncelikle üretim binalarını ve SCV'leri vurmak ilk tercihiniz olmalı. Binalarını kaldırıp kaçırmaya çalışma ihtimaline karşı havaya karşı etkili birimleri el altında tutmak da her zaman yararlıdır.

Her ırka karşı genel oynayış ipuçlarını verdiğimize göre biraz da az önce bahsettiğimiz bazı taktiklerin nasıl işlediğine ve daha fazlasına göz atalım.

3M (Marine-Marauder-Medivac) Taktiği:

3M taktiği Terran'ın oyunun ilk safhalarında rahatlıkla kullanabileceği bir taktik. Oyunun başındaki gelirinizi çabucak oturtup tercihen en az 3 barracks ve 1 starport yapın. Barracks'lardan ikisine tech lab, diğerine de reactor kurun. Böylece üretiminiz daha hızlı olacaktır. 3M oyunun başlarında rakibinizin çıkartacağı çoğu birimi çok rahatlıkla durdurabilecek güce sahip olduğundan çok etkili ve benim de favori taktiklerim arasında. Özellikle stimpack ve concussion shot geliştirmelerini yaparsanız rakip size gelene kadar (CS yüzünden de yavaşlamış olacağı için) kite'layarak çok ciddi hasarlar verebilirsiniz. Ancak unutmayın, bu taktiğin asıl parladığı alan oyunun ilk safhaları. Rakibiniz colossus, siege tank ya da infestor gibi alanı etkileyen birimleri savaşa sürünce MMM etkisini kaybedecektir.

Reaper Rush:

Oyunun başında hızlı bir rush ile açılış yapmak istiyorsanız muhtemelen ilk tercihiniz reaper olacak. Hızlı ve özellikle binalara karşı çok etkili olmalarının yanında her türlü yükseltiyi jetpack'leri sayesinde kolaylıkla geçebilmeleriyle rush seven oyuncuların gözbebeği olmuş durumda. Ancak mikronuz zayıfsa bu taktiği uygulamak riskli olabilir. Reaper üretmek biraz tuzlu olduğundan ekonominiz üzerindeki darbesi de büyük oluyor ve eğer rakibe yeterli hasar veremeden reaper'larınızı kaybederseniz ekonominizi doğrultmak oldukça zahmetli olabiliyor. O yüzden özellikle mikronuza güveniyorsanız kullanmanızı tavsiye ediyorum. Protoss'a karşı oyunun başında yapacağınız birkaç reaper ile ekonomik hasar verebilir, Zerg'e karşıysa 3-4 barracks'ta upgrade'li reaper'larla oyunun sonunu bile getirebilecek bir saldırı yapabilirsiniz.

Banshee Harassment:

Yapması reaper rush'tan daha uzun sürse de, yine oyunun başlarında kullanması oldukça etkili olan bir taktik. Banshee'ler çok da ucuz birimler olmadığından yapmaya başlamadan önce ekonominizi sağlam bir şekilde oturtmakta fayda var. Kaynaklarınız banshee harassment'ı destekleyecek seviyeye geldiğinde starport'tan (daha hızlı üretim için 2 tane starport yapabilirsiniz) banshee basmaya başlayın. Bir yandan da cloak upgrade'ini mutlaka yapın ki, rakip detector yapmadıysa tamamen çaresiz kalsın. Görünmez banshee'lerinizi düşman üssüne saldığınızda ilk hedefiniz işçileri olsun. Daha sonra eğer yapabiliyorsanız kritik binalarını hedefleyip zayıflatın. Ancak dikkat edin, banshee'ler havadan gelen saldırılara karşı tamamen çaresiz olduğundan karşınıza birden çıkacak detector destekli void ray ve mutalisk gibi birimler tatsız bir sürpriz olabilir sizin için (başıma geldi, oradan biliyorum). Eğer biraz geride hava araçlarına karşı kullanabileceğiniz birimler (marine, viking, vb.) varsa düşmanı üzerinize çekip daha sonra geride beklettiğiniz birimlerle üstüne çullanmak da etkili bir taktik olacaktır.

Bunker Rush:

Oldukça riskli ancak uygulayabilirseniz hazırlıksız yakalanan rakiplerin canını yakabilecek bir taktik. Eğer rakip fazla keşif yapmadan kendi içine kapanıyorsa bu taktikle onu bayağı bir şaşırtabilirsiniz. Düşman üssünün çıkışına gizlice getirdiğiniz SCV'lerin buraya kuracağı bunker'lar, eğer doğru şekilde kullanırsanız rakibi kendi üssüne hapsedebilecek kadar etkili olabiliyorlar. Rakibiniz oldu da bunker'larınızı aşmayı başarsa bile bunu yapmaya çalışırken yıpranmış olacağından hazırda bekleyen ordunuzun ellerinde can vermeleri kaçınılmaz olacak. Teoride oldukça basit, ancak rakibe fark ettirmeden bunker'ları kurmak ve ayakta durmalarını sağlamak oldukça zor olabiliyor. Yine de zayıflatma ve vakit kazanma açısından etkili bir taktik. Eğer doğru şekilde uygulayabilirseniz etkiyi artırmak için bunker'larınızı siege mode'a geçmiş siege tank'lerle de destekleyebilirsiniz. Yalnız bu taktiğin gerçekten hasar verdiği tek ırk, genişleme ihtiyacı olan Zerg olacaktır. Öte yandan tecrübesiz rakipler, kısılı kalma fikrinden hoşlanmayıp baskı hissiyle hataya sürüklenebilirler.

Mech:

Özellikle geniş Zerg gruplarına karşı oldukça etkili bir taktik. Kalabalık bir zergling/baneling ordusu her organik birimin kâbusu olsa da siege



tank, thor, hellion gibi birimler böyle bir saldırıya karşı daha dayanıklılar. Üstelik üç birimin saldırısının da alan etkisi olduğunu düşünürsek iyi seçilmiş bir grup Terran mech'inin karşılarındaki Zerg grubunu paramparça etmesi pek de nadir değil. Ancak tabii bu gücün de bir bedeli var ki o da böyle bir orduyu yaratmak için bol bol vespene gas'e gerek duyulması. Son olarak bu kadar mech ağırlıklı olunca, armory yapıp birimlerinizin tümünü geliştirmeyi de unutmayın ki alacağınız verim kat kat artsın.

1-1-1 (a.k.a Destiny Cloudfist):

Genelde 1-1-1 opening olarak bilinse de, biz bu taktiğe Destiny Cloudfist demeyi daha çok seviyoruz. Aslında gayet basit bir mantığa dayalı bu taktik. Destiny Cloudfist'in olayı 1 barracks, 1 factory, 1 starport yaparak mümkün olduğunca çeşitliliğe sahip bir ordu kurmakta yatıyor. Bu sayede karşınıza ne çıkarsa çıksın ona karşılık verebilecek birimlere sahip olmanız açısından oldukça iyi. Her türlü duruma adapte olabilen bir ordu yani kısaca. Rakibiniz roach mu yapmış? Marauder ve tanklarınız halleder. Colossus mu geldi? Marine'leri geri çekip banshee'leri yollayın hemen. Ancak işi abartıp her birimden "2'şer 3'er yapayım yeter" mantığına bürünürseniz yarardan çok zarar verme ihtimali daha yüksek. O yüzden çeşitliliği korurken dengeyi tutturmayı da unutmamak lazım.

Syntax Error:

Çok eğlenceli ve ilginç bir şekilde işe yarayabilen bir taktik. Biraz hile yapmaya kaçıyor gerçi ama olsun. Oyun başlar başlamaz tüm binalarınızı ve birimlerinizi kaldırıp harita dışına taşıyın ve rakibinize "Syntax Error: <players are out of synch>" ya da buna benzer bir hata mesajı yazın. Eğer rakibiniz bunu yerse gözetlemek için geldiğinde sizi hiçbir yerde bulamayınca oyunda bir problem olduğunu düşünüp oyundan çıkacaktır. Yalnız olur da replay'i izlemeyi akıl ederse yiyeceğiniz küfürlerin haddi hesabı olmayabilir, uyarmadı demeyin. Yine de bedavadan maç kazanma ve gülmekten karın ağrıtma konusunda çok başarılı olduğu da tartışılmaz bir gerçek. Tabii gerçekten işe yarama olasılığı (oyuna tamamen yeni biriyle karşılaşmıyorsanız) yoldan geçen birine Boğaz Köprüsü'nü satma şansınızla eşit.